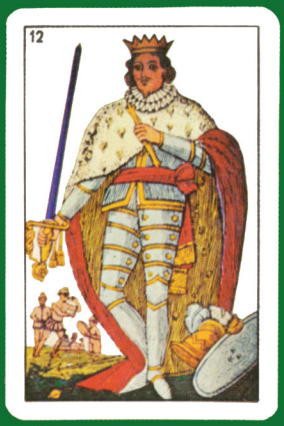
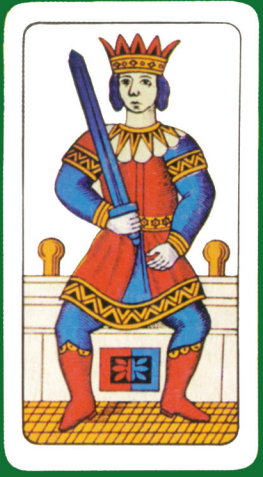
Giampaolo Dossena

SOLITARI
CON LE CARTE E ALTRI SOLITARI

per giocare da soli o ben accompagnati





OSCAR CASA MONDADORI

VISIT…

Gli Oscar
la biblioteca per tutti: la più completa,
la più organica, la più economica

Negli Oscar: opere classiche e di narrativa
contemporanea, testi di poesia e teatro,
libri di storia e testimonianze, antologie, saggi,
cartoons e storie illustrate, manuali
e guide pratiche, per ogni esigenza di lettura,
di studio, d'informazione, di orientamento

Gli Oscar casa
ultimi volumi pubblicati

Tutti i segreti della fotografia
di Alexander Spoerl

Le piccole grandi economie domestiche
di Mila Contini

La cinepresa - Pratica e tecnica
di Claude Tarnaud e Guy Fournier

Mangiar bene spendendo poco
di Fernanda Gosetti

101 consigli per rimanere in forma
di Janine Alaux

I tarocchi
di Stuart R. Kaplan

I ristoranti di "Panorama"
di P. M. Paoletti

Mangiar freddo
di Elena Spagnol

Misurate la vostra intelligenza
di Pierre Berloquin

Minestre per tutto l'anno
di Fernanda Gosetti

L'arte del giardinaggio
di Maurice Fleurent

Imparo gli scacchi
di Adolivio Capece

Gli Oscar casa

Giampaolo Dossena

SOLITARI CON LE CARTE E ALTRI SOLITARI

per giocare da soli
o ben accompagnati

Arnoldo
Mondadori
Editore

© *Arnoldo Mondadori Editore 1976*
I edizione Oscar Mondadori giugno 1976

Solitari con le carte e altri solitari

Come si adopera questo libro

1. Chi ama gli aneddoti storici, folkloristici, psicologici, leggerà per primo il capitolo I.

2. Chi è un pedante leggerà per prima cosa il paragrafo 48 del capitolo I.

3. Chi ha una testa quadrata leggerà per primo il capitolo II.

4. Chi ha la smania di imparare subito qualche solitario nuovo sfoglierà il capitolo III, riconoscerà qualche solitario che sa già, dal nome, o dal disegno; proverà a vedere se corrisponde al "suo", e si aggirerà fra le varie descrizioni capendo e non capendo, imparando e rifiutando, apprezzando e polemizzando. Per bravo e intelligente che sia, questo lettore capirà ben poco se pretenderà di *leggere*: non bisogna *leggere* il capitolo III, bisogna provare ad applicarlo, con le carte in mano.

5. Chi non ha mai fatto e non ha mai visto fare un solitario in vita sua sarà meglio se va a fare un giro, quattro passi. Poi, a nervi distesi, prenda anche lui le carte (di volta in volta le carte giuste!) e cominci con qualche solitario per mazzo di 40 carte, facile facile, come Paolino, o Un Due Tre, o Edvige; poi passi alla Francese, e si sforzi di capire qualcosa delle varianti – ma non le provi tutte in una volta; poi passi all'Imperatore, poi al Rosso e Nero e al Gigante.

6. I solitari facili con mazzo di 40 carte vanno bene anche per bambini di sei anni; bambini di poco più avanti negli anni sono in grado di apprezzare solitari apparentemente complicati, di quelli che danno alla fine una figura, come la Galleria degli Antenati.

7. Se a qualcuno dà fastidio l'idea di fare solitari, di giocare in solitudine, questo libro gli offre due possibilità:

a) fare certi grandi solitari come la Scala di Piranesi o Sofia con una persona che gli sia molto vicina (una sposa fedele, un nonno);

b) fare con una persona qualsiasi, amica o nemica, certi solitari come quelli descritti nel capitolo IV, che si giocano in due alla stregua di vere e proprie partite alle carte; vedrà che certi solitari come il Klondike si possono giocare anche in sei.

8. Per chi non ama le carte da gioco, o non ha un mazzo sottomano, il capitolo V insegna alcuni solitari da fare con altri mezzi, come per esempio il domino, o carta e matita.

In ogni caso questo è un libro riservato a chi vuol giocare, e in particolare a chi vuol giocare rilassandosi: cioè a chi vuol giocare non per scaricare delle energie, ma per riprender fiato. Lo raccomandiamo anche a chi soffre d'insonnia.

I
Introduzione

Quando diciamo "solitari con le carte" diciamo due cose: *carte* e *solitari*. Dei solitari non si sa quasi niente, delle carte si sa poco. Cominciamo dalle carte.

1. Le carte da gioco

Fino al 1973, per comprare carte da gioco si andava dal tabacchino: erano colpite da imposta erariale di fabbricazione, riscossa col sistema del bollo. Oggi che tale imposta è stata soppressa per via dell'Iva e non c'è più il bollo (è restato un buco sulla pancia dell'aquila, Asso di denari), le carte da gioco si trovano ancora dal tabacchino, per la forza dell'abitudine; ma anche in negozi di balocchi e profumi e "articoli da regalo", a metà strada fra cartoleria, merceria, casalinghi e chincaglierie. Entrando in uno di questi negozi, uno può chiedere vari mazzi di carte:

- un mazzo di tarocchi; di questi parliamo ai paragrafi 2-8;
- un mazzo di carte non meglio specificate, cioè presumibilmente carte da gioco regionali italiane; di queste parliamo ai paragrafi 9-28;
- un mazzo di carte da poker, o due mazzi di carte da ramino, o tre mazzi di carte da canasta, cioè mazzi di carte anglofrancesi; di queste parliamo al paragrafo 33;
- un mazzo di carte speciali; di queste parliamo al paragrafo 34;
- un mazzo di carte da cartomante; di queste parliamo ai paragrafi 35-36.

2. Un mazzo di tarocchi

Entrando in un negozio e chiedendo un mazzo di tarocchi, uno si sente chiedere "quali?" oppure si vede dare senza incertezza il mazzo di tarocchi più diffuso in quella città. I mazzi di tarocchi ancor oggi diffusi in Italia infatti sono tre:

- tarocco piemontese,
- tarocco bolognese,
- tarocco siciliano.

3. Il tarocco piemontese

Il tarocco piemontese ha un mazzo di 78 carte (formato mm 63 x 107) divise in "arcani maggiori" (o "grandi arcani", o "trionfi", o "allegorie", o "attuti", o "tarocchi" veri e propri) e "arcani minori" (o "piccoli arcani").

Gli arcani maggiori sono 22, numerati da 1 a 21, più lo zero. Ne diamo l'elenco, con la corrispondenza alle diciture francesi e inglesi dell'*Ancient Tarot de Marseille* (oggi il più noto nel mondo, formato mm 65 x 122):

1. Bagatto	I. Le Bateleur (The Magician)
2. La Papessa	II. La Papesse (The High Priestess)
3. L'Imperatrice	III. L'Impératrice (The Empress)
4. L'Imperatore	IV. L'Empereur (The Emperor)
5. Il Papa	V. Le Pape (The Pope)
6. Gli Amanti	VI. L'Amoureux (The Lover)
7. Il Carro	VII. Le Chariot (The Chariot)
8. La Giustizia	VIII. La Justice (Justice)
9. L'Eremita	VIIII. L'Hermite (The Hermit)
10. Rota di Fortuna	X. La Roue de Fortune (The Wheel of Fortune)
11. La Forza	XI. La Force (Force)
12. Il Penduto	XII. Le Pendu (The Hanged Man)
13. (senza nome)	XIII. La Mort (Death)
14. La Temperanza	XIIII. Tempérance (Temperance)
15. Il Diavolo	XV. Le Diable (The Devil)
16. La Torre	XVI. La Maison Dieu (The Tower of Destruction)
17. Le Stelle	XVII. L'Étoile (The Star)

18. La Luna	XVIII. La Lune (The Moon)
19. Il Sole	XVIIII. Le Soleil (The Sun)
20. L'Angelo	XX. Le Jugement (Judgement)
21. Il Mondo	XXI. Le Monde (The World)
0. Il Matto	(s.n.) Le Mat (The Fool)

Gli arcani minori sono 56, 13 carte per ciascuno dei quattro semi di coppe, denari o ori, bastoni, spade. I valori per ciascun seme sono Asso (= 1), 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Fante, Cavallo, Dama, Re. Perfetta è la corrispondenza al *Tarot de Marseille*, che ha pure Coupe (Cups), Deniers (Money), Bâton (Clubs), Épée (Swords); e Valet (Knave), Cavalier (Knight), Reyne (Queen), Roy (King). Mentre le coppe e i denari (sia nel tarocco piemontese, sia nel *Tarot de Marseille*) sono ben riconoscibili come tali, cioè sono molto simili a quelli delle varie carte regionali italiane, i bastoni si presentano perloppiù come asticciole dritte, lunghe e sottili, intrecciate dal 2 in su, e le spade perloppiù come asticciole curve, lunghe e sottili, intrecciate dal 2 in su. Diciamo subito che questo disegno di bastoni e spade (abbastanza difficile da interpretare numericamente a prima vista) è similissimo a quello delle carte che al paragrafo 10 chiameremo "carte di tipo italiano". Nel riconoscere come "italiano" questo tipo di carte sembra sia d'accordo la maggioranza degli storici; i quali sembra anche siano d'accordo nel riconoscere nel tarocco (marsigliese e piemontese) l'erede diretto dei più antichi mazzi di carte conosciuti o ipotizzati (in particolare il tarocco piemontese sarebbe l'ultima filiazione, sempre più a occidente, di un mazzo che si chiamava prima tarocco di Venezia e tarocco di Lombardia; troppo poco si sa invece di quelle altre carte da gioco italiane, chiamate in italiano *nàibi* – termine corrispondente allo spagnolo *naipes*, "carte da gioco"; alla stregua di nàibi sembra si debbano considerare i cosiddetti "tarocchi del Mantegna" che certamente non sono tarocchi e non sono del Mantegna).

Sembra infine (ma sia detto di sfuggita, con diffidenza) che la maggioranza degli storici sia d'accordo nel collocare in Oriente (Cina? Corea? India?) l'origine delle carte da gioco; e (tramite gli arabi) tra Spagna e Italia il loro punto d'approdo in Europa, verso la metà del XIV secolo.

Ultimissimo particolare, e qui andiamo sul sicuro: il *Tarot de Marseille* è "a figura intera", il tarocco piemontese è "a due teste" o "capovolgibile", cioè a mezze figure sovrapposte, come nelle carte anglofrancesi correnti, a simmetria bilaterale. Una volta arcani maggiori, e re, dame, cavalli, fanti erano tutti a figura intera; le figure a due teste co-

minciano a comparire in Italia verso la fine del XVI secolo e si diffondono in Francia a partire dal 1808.

È ovvio che la duplicazione delle figure raddoppia le possibilità di leggere valore e seme di una carta; questa molteplicità dei tratti distintivi si chiama ridondanza; più alta ridondanza ancora si ha in quelle carte con "indice", cioè le carte che recano in sigla la ripetizione del valore e del seme ai quattro angoli (o all'angolo superiore sinistro e all'angolo inferiore destro, che però è uno sgarbo fatto ai mancini). Quanto maggiore è la ridondanza, tanto meno antico si direbbe sia lo schema d'impianto di una carta.

(Direte che stiamo spaccando i capelli in quattro, che stiamo perdendo il tempo; forse sì, però c'è anche chi si occupa di queste cose, chi si occupa di semiologìa: nel 1974 s'è letto uno studio di Alessandro Finzi su *I giochi di carte come modello del linguaggio*, nella rivista "Strumenti critici" dell'editore Einaudi).

4. Il tarocco bolognese

Il tarocco bolognese, o tarocchino di Bologna, ha un mazzo di 62 carte (formato mm 50 x 104). Gli arcani maggiori sono ventidue come nel piemontese, ma solo nove sono numerati, dal 5 al 16; è abbastanza facile riconoscere la corrispondenza iconografica se si tien conto che Papessa Imperatrice Imperatore e Papa sono sostituiti per ragioni politiche (siamo nei confini dello Stato della Chiesa) da quattro Mori (due dei quali identici fra loro, vera carta doppia). Gli arcani minori sono quaranta, con gli stessi semi del tarocco piemontese e disegno analogo, ma coi valori di Asso, 6, 7, 8, 9, 10, Fante, Cavallo, Regina, Re (mancano i valori dal 2 al 5). Figure a due teste. Alcuni mazzi hanno due matte.

Se prendete un mazzo di tarocchi bolognesi, togliete gli arcani maggiori le regine gli 8 i 9 i 10 e aggiungete i valori dal 2 al 5, avete più o meno quel mazzo stravagante che si chiama Primiera Bolognese: 40 carte (formato mm 51 x 102). La Primiera Bolognese potrebbe considerarsi sesto sottotipo delle carte di tipo italiano (cfr. paragrafo 10); è un fossile vivente che mostra bene la derivazione delle carte dai tarocchi. (Voi direste: delle carte da gioco normali dai tarocchi, ma la distinzione è tra "carte" e tarocchi; "premiata casa produttrice di carte e tarocchi", si legge ancora su vecchie insegne.)

5. Il tarocco siciliano

Il tarocco siciliano ha un mazzo di 64 carte (formato mm 49 x 79): 22 arcani maggiori (come nel piemontese: ma solo venti arcani sono numerati, dall'1 al 20; e solo per alcuni è dato riconoscere una corrispondenza iconografica con quelli piemontesi); 42 arcani minori con gli stessi semi di quello piemontese, ma con disegno diverso (i bastoni sono randelli, le spade sono gladii) e con i valori 5, 6, 7, 8, 9, 10, Donna, Cavallo, Regina, Re per coppe, bastoni e spade (mancano Asso, 2, 3, 4, e il Fante è sostituito dalla Donna non incoronata); Asso, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Donna, Cavallo, Regina, Re per i denari (mancano il 2 e il 3); figure intere.

Non so se c'entri qualcosa (può darsi che non c'entri affatto), ma "tarocco" è anche il nome di una varietà di arance coltivate in Sicilia, che sui mercati del Norditalia sono più care delle arance qualsiasi.

Bastoni e spade inoltre sono intrecciati in un modo diverso, a treccia, che si chiama portoghese. Il mazzo portoghese è estinto, ma ne sopravvive una derivazione brasiliana.

Raccomando vivamente a tutti quelli che potranno procurarselo di leggere l'articolo *Sicilian Tarocchi* pubblicato da Michael Dummett nel 1974 su "The Journal of the Playing-card Society" di Birmingham: è un'investigazione che dà nel romanzo giallo, è una vera avventura del pensiero. A parte la sapienza antropologica del Dummett, nella realtà dei fatti il tarocco siciliano in sé è un caso di *revival* paragonabile alle operazioni di quelli che per esempio in Cornovaglia si rimettono a parlare in cornico.

6. Altri tarocchi

Non risulta che attualmente siano fabbricati, diffusi e usati altri tipi di tarocchi in Italia (a parte i tarocchi esoterici di cui parleremo al paragrafo 36). Le minchiate fiorentine sono dal 1940 circa un fatto archeologico, per amori da museo – e pertanto porta il lettore fuori strada (sia pur verso una nobile deviazione) chi, come ancora André François, nel suo recente *Histoire de la Carte à Jouer*, Fréal, Paris 1974, parla delle minchiate mettendole pari pari assieme al tarocco piemontese, al tarocchino di Bologna e al tarocco siciliano. Può darsi che le minchiate fiorentine siano scomparse come i dinosauri, per via di mole eccessiva. Avevano il Folle e tutti i trionfi piemontesi meno la Torre, che fa 20, più le Virtù Teologali che fa 3, più la quarta Virtù Cardinale, la Pru-

denza (Giustizia Forza e Temperanza son già nel piemontese) che fa 1, più gli Elementi che fa 4, più i Segni dello Zodiaco che fa 12, per un totale di 40 trionfi o "germini", più i 56 arcani minori (detti qui "cartacce"). Doveva essere un divertimento grosso.

A chi studia le varie forme della morte (costoro si chiamano tanatòlogi) vorremmo raccomandare una meditazione sull'ultimo gruppetto di vecchietti che in questo preciso momento stanno giocando da qualche parte l'ultima partita alle minchiate, con un mazzo a brandelli.

A chi non crede nella morte, avendo fiducia nel collezionismo, nei musei, nella memoria, nella storia, diciamo che qualche mazzo di minchiate si trova alla Civica Raccolta delle Stampe "Achille Bertarelli" di Milano; un museo delle carte da gioco è stato inaugurato nel 1974 a Leinfelden presso Stoccarda; una importante collezione di carte da gioco è quella di Vito Arienti, a Lissone; i collezionisti di carte da gioco fanno parte del "Gruppo giocofilia", nell'ambito della Unione nazionale collezionisti d'Italia, Roma, Torre dei Conti, Largo C. Ricci 44. È imminente la pubblicazione di un repertorio, destinato a divenir periodico, intitolato "Il Brogliaccio", che raccoglierà i nomi dei collezionisti italiani, ordinati per specialità di interessi.

7. Uso dei tarocchi

I tarocchi servono per giocare ai tarocchi; i giochi più noti sono quelli che si fanno coi tarocchi di Marsiglia in Francia, molto simili ai giochi che si fanno coi tarocchi piemontesi in Italia. Si trovano descritti in vari manuali di giochi italiani, e tradotti in italiano dal francese, attualmente reperibili nelle librerie. Reperibile nelle biblioteche, eccellente, perfettamente chiaro ancor oggi, è un libro di duecento anni fa, *Primi elementi e regole del giuoco de' tarocchi* (Soffietti, Torino 1787).

In secondo luogo i tarocchi servono anche per cartomanzia; recentemente (sulla scia di una dilagante moda statunitense) si sono pubblicati in Italia vari libri sulla cartomanzia coi tarocchi; uno si trova anche negli "Oscar" (L184). Chi legge questi libri tenga presente che l'uso divinatorio dei tarocchi è solo uno dei due possibili, assieme a quello di farci una partita all'osteria o in famiglia; non diversamente leggendo certi trattati pittorici, sullo zafferano come materia colorante, non si dimentichi che lo zafferano serve anche per fare il risotto alla milanese.

La moda dei tarocchi come strumento divinatorio è testimoniata da libri recenti di Piero Sanavìo, Italo Calvino, Carlo Cordero, e dalla

copertina di un libro di Giovanni Arpino. La presenza dei tarocchi come gioco non divinatorio comincia nella letteratura italiana col Boiardo, e in merito vale ancora la pena di leggere un saggio del Renier (1894), persona seria e curiosa, che viveva in un'epoca piena di serie curiosità. A chi avesse ancora curiosità di questo genere forniamo una notizia: recentemente è stato ritrovato il mazzo di tarocchi descritto dal Boiardo; sono carte xilografate, formato mm 75 x 14; una di esse è riprodotta nel *Viaggio curioso nel mondo delle carte* di Alfredo Castelli, Fabbri 1975.

Per tornare a noi, dicevamo: una dilagante moda statunitense. Per esempio i tarocchi compaiono nell'ultimo film della serie di James Bond, *Vivi e lascia morire*, 1974, in mano a una donna fatale che qui va ricordata perché si chiama Solitaire.

8. Solitari coi tarocchi

Non si conoscono solitari da fare col mazzo completo dei tarocchi. Coi 56 arcani minori si possono fare tutti i solitari che si fanno con un mazzo di 52 carte, se si ha l'avvertenza di ridurre gli arcani minori a 52, eliminando i cavalli (o le donne).

Addirittura, i solitari che si fanno con un mazzo di 52 carte si possono fare impiegando tutti gli arcani minori: ogni seme viene così aumentato di un valore, e da tale complicazione (oltre che dalla straordinaria bellezza di queste stampe popolari) prendono un po' più di sapore certi solitari sciapi. Dovrebbe essere un'esperienza pantagruelica fare "la Scala di Piranesi" con due mazzi di tarocchi.

Nelle varianti del "Quadrato del Nove" suggerisco di adoperare gli arcani maggiori per costruire un quadrato magico di quarto ordine.

9. Carte regionali italiane

Entrando in un negozio e chiedendo un mazzo di carte da gioco senza altre specificazioni, uno si sente chiedere "quali?" oppure si vede dare senza incertezze il mazzo di carte più diffuso in quella città, in quella regione. Si tratta infatti di mazzi di carte "regionali". In Italia ce ne sono oggi sedici, tuttora fabbricati e distribuiti dalle maggiori case nazionali, come Masenghini di Bergamo, Dal Negro di Treviso e Modiano di Trieste.

Si distinguono carte di tipo italiano, carte di tipo spagnolo, carte di tipo francese, carte di tipo tedesco.

10. Le carte di tipo italiano

Sono parenti strette del tarocco piemontese (e di Marsiglia): hanno i quattro semi di coppe, denari o ori, bastoni, spade; i bastoni e le spade hanno il disegno già descritto per il tarocco piemontese. Hanno tutte (tranne certe trevisane, e tranne le bresciane) mazzi di 40 carte, coi valori Asso, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Fante, Cavallo, Re. Se ne distinguono cinque sottotipi: trevisane, trentine, bergamasche, bresciane, triestine.

11. Le carte trevisane o trevigiane o venete

Diffuse nelle province di Belluno, Udine, Pordenone, Treviso, Vicenza, Verona, Venezia, Padova, Rovigo (cioè nella maggior parte del Friuli-Venezia Giulia, con le sole eccezioni di Gorizia e Trieste; e in tutto il Veneto), hanno un mazzo di 40 carte (formato mm 51 x 103) che si distingue per i motti "per un punto Martin perse la capa [*sic*]" sull'Asso di coppe e "non ti fidar di me se il cuor ti manca" sull'Asso di spade; figure a due teste. Sono diffusi anche mazzi di trevisane di 54 carte (queste hanno anche gli 8, i 9, i 10, e due matte; oltre ai motti citati, l'Asso di bastoni reca: "se ti perdi tuo danno"); figure a due teste.

12. Le carte trentine

Diffuse in provincia di Trento, hanno un mazzo di 40 carte (formato mm 54 x 100), senza motti; figure intere.

13. Le carte bergamasche

Diffuse in provincia di Bergamo, hanno un mazzo di 40 carte (formato mm 51 x 94) che si distingue per il motto "vincerai" sull'Asso di bastoni; hanno inoltre due carte ciascuna delle quali reca i numeri dall'1 all'8 e due carte ciascuna delle quali reca i numeri dall'1 al 10; figure a due teste.

14. Le carte bresciane

Diffuse in provincia di Brescia, hanno un mazzo di 52 carte (formato mm 43 x 89), analogo alle trevisane da 54, ma senza motti; figure in-

tere. Sono le più piccole d'Italia (le più grandi sono la variante fiorentina delle toscane).

15. Le carte triestine

Diffuse nelle province di Gorizia e di Trieste (cioè nell'estremo peduncolo sudorientale del Friuli-Venezia Giulia), oltre che in Istria e Dalmazia, dove sono note come "carte italiane", hanno un mazzo di 40 carte (formato mm 54 x 100) che si distingue per i motti "una coppa di buon vin fa coraggio fa morbin" sull'Asso di coppe; "son gli amici molto rari quando non si ha danari" sull'Asso di denari; "molte volte le giuocate van finire a bastonate" sull'Asso di bastoni; "il giuoco della spada a molti non aggrada" sull'Asse di spade; figure a due teste.

Queste carte recano agli angoli un indice da 1 a 7 e (sulle figure) da 11 a 13; con le Sarde dunque fanno eccezione ai valori numerali correnti (e non "indicati") dei mazzi regionali italiani, che è, per le figure, da 8 a 10.

16. Carte di tipo spagnolo

Caratterizzate da bastoni simili a randelli e da spade simili a gladii, comprendono 5 sottotipi: carte piacentine, romagnole, napoletane, siciliane, sarde. Hanno tutte mazzi di 40 carte, coi valori Asso, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Fante, Cavallo, Re.

17. Le carte piacentine

Diffuse da nord a sud e da ovest a est nelle province di Cremona, Mantova, Piacenza, Parma, Reggio Emilia, Modena, Bologna, Pesaro e Urbino, Ancona, Macerata, Perugia, Ascoli Piceno, Terni, Viterbo, Rieti, Roma, Città del Vaticano, Frosinone, Latina (cioè nella Lombardia sudorientale, nell'Emilia-Romagna occidentale e centrale, nelle Marche, nell'Umbria e nel Lazio). Formato mm 50 x 91; figure (da qualche decennio) a due teste.

(Per dire come tutto il nostro discorso è brutalmente semplificante: le piacentine prodotte da tutti i cartai d'Italia sono quasi identiche tra loro; però Viassone di Torino produce due tipi di piacentine: uno in tutto simile a quello corrente, un altro abbastanza diverso per disegno

e per intensità di colori; e chi è abituato a questo tipo non vuole quell'altro. Sono isole di poche migliaia di persone, che si potrebbe localizzare seguendo i commessi viaggiatori di Viassone, in itinerari che probabilmente vanno anche lontano dai confini delle province su elencate.)

18. Le carte romagnole

Diffuse nelle province di Ferrara, Ravenna, Forlì, e nella Repubblica di San Marino (cioè nella parte orientale dell'Emilia-Romagna). Formato mm 51 x 87. Simili alle piacentine; figure intere.

19. Le carte napoletane

Diffuse da nord a sud e da ovest a est nelle province di Teramo, Pescara, L'Aquila, Chieti, Isernia, Campobasso, Foggia, Benevento, Bari, Caserta, Avellino, Napoli, Salerno, Potenza, Matera, Brindisi, Taranto, Lecce, Cosenza, Catanzaro, Reggio Calabria (cioè negli Abruzzi, nel Molise, nella Puglia, nella Campania, nella Basilicata e in Calabria). Formato mm 52 x 83. Tutti i bastoni hanno una decorazione trasversale a foglia di quercia gialla. Figure intere.

20. Le carte siciliane

Diffuse esattamente in Sicilia. Formato mm 51 x 82. I bastoni hanno un manico tornito; varie carte hanno disegnini supplementari (un cane con lettera in bocca sul 5 di spade, p. es.). Figure intere.

21. Le carte sarde

Diffuse in Sardegna (assieme alle genovesi). Formato mm 58 x 88. I bastoni hanno virgulti. Figure intere.

Queste carte recano agli angoli un indice da 1 a 7 e (sulle figure) da 10 a 12; con le triestine dunque (cfr. paragrafo 15) fanno eccezione ai valori numerali correnti (e non "indicati") dei mazzi regionali italiani. Questi valori numerali sardi corrispondono a quelli dei mazzi spagnoli di 40 carte, e a quelli dei mazzi catalani di 48 carte.

22. Carte di tipo francese

Hanno per semi cuori quadri fiori picche. Comprendono quattro sottotipi: carte piemontesi, lombarde, genovesi, toscane. Hanno tutte mazzi di 40 carte, con i valori Asso, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Fante, Donna (Regina), Re.

23. Le carte piemontesi

Diffuse nelle province di Aosta, Torino, Asti e Cuneo (cioè solo nella parte occidentale del Piemonte: nelle province orientali sono diffuse le carte genovesi). Formato mm 51 x 82. Figure a due teste, con taglio orizzontale. Come le trevisane, oltre il mazzo di 40 carte, ne hanno uno di 54, così le piemontesi, oltre il mazzo di 40, ne hanno uno di 36 (mancanti i valori dal 2 al 5) e uno di 52.

24. Le carte lombarde o milanesi

Diffuse nelle province di Sondrio, Varese, Como, Milano e Pavia (cioè solo nella parte nord-occidentale della Lombardia: nel bergamasco e nel bresciano ci sono carte bergamasche e bresciane, nel cremonese e nel mantovano sono diffuse le carte piacentine). Formato mm 51 x 93. Figure a due teste, con taglio orizzontale come le piemontesi (ma la Donna di quadri regge una lettera con la destra, e il Re di quadri ha un pappagallo sul polso sinistro).

25. Le carte genovesi

Diffuse nelle province di Novara, Vercelli, Alessandria, Imperia, Savona, Genova, La Spezia e in Sardegna (cioè nelle province orientali del Piemonte, in tutta la Liguria, e in Sardegna – dove però sono diffuse anche le carte sarde). Formato mm 58 x 88. Figure a due teste, con taglio diagonale.

26. Le carte toscane

Diffuse esattamente in Toscana. Formato mm 58 x 88. Figure intere.

Si sta perdendo la distinzione fra toscane e fiorentine (stesso disegno, formato mm 67 x 100).

27. Carte di tipo tedesco

Caratterizzate da semi particolari (cuori = cuori; campanelli o sonagli = quadri; foglie = fiori; ghiande = picche; in tedesco Herz = Herz, Schellen = Karos, Blätter o Grün = Treff, Ecker o Eichel = Piks) hanno interessanti varietà regionali; nei confini d'Italia sono diffuse le salisburghesi.

28. Le carte salisburghesi

Diffuse in provincia di Bolzano, cioè nell'Alto Adige, ossia nel Tirolo meridionale, hanno un mazzo di 40 carte (formato mm 57 x 101). Valori: A (2), 5, 6, 7, 8, 9, 10, Under, Ober, Koenig; figure intere. Il Koenig è il Re; Under e Ober sono due valletti o vassalli (diremmo due analoghi del Fante), Valletto Inferiore e Valletto Superiore; si distinguono per la posizione del seme nella loro carta, in basso o in alto.

In altri territorî sono diffusi altri mazzi tedeschi, come quello del Tarock (formato mm 57 x 100; figure a due teste) che non ha nulla a che vedere con i tarocchi (è un mazzo salisburghese di sole 36 carte, tolti i 5), o come quello dello Jass (formato mm 56 x 88; figure a due teste) che ha 36 carte come il Tarock ma semi in parte diversi: accanto a ghiande e campanelli compaiono fiorellini gialli (rose) e stemmi (curiosamente monocromi nelle carte numerali); sono carte svizzere (svizzero-tedesche).

In giro per l'Europa ci sono poi ben altri mazzi di tipo tedesco, come per esempio quello ungherese (formato mm 72 x 112; figure a due teste), discendente diretto di un mazzo viennese del 1880 circa, sempre a cuori campanelli foglie e ghiande, ma di 32 carte (tolti anche i 6): e qui i 2 recano i simboli delle quattro stagioni. Vi chiederete quale sia la connessione fra stagioni e semi. È la più ovvia: cuori-primavera, campanelli-estate, foglie-autunno, ghiande-inverno. Osserverete che questa successione di semi è uguale a quella che vige nel poker (che da noi si memorizza con la formula "*c*ome *q*uando *f*uori *p*iove", *c*uori *q*uadri *f*iori *p*icche).

(Una parentesi. A parte questo fatto, che nelle carte da gioco i semi sono quattro come le stagioni, c'è anche da notare che le carte di un maz-

zo anglofrancese – o bresciano – sono 52 come le settimane di un anno; e il valore numerico delle 52 carte è molto vicino a quello dei giorni di un anno. Mi spiego: posto A = 1, 2 = 2, 3 = 3 ecc., Fante = 11, Donna = 12, Re = 13, ogni seme ha 91 punti, e 91 × 4 fa 364. Inoltre chi farà il solitario dell'Orologio scoprirà un inquietante rapporto fra i valori del mazzo di 52 carte e le ore del dì e della notte; che sono dodici come i mesi dell'anno.)

29. Sui confini delle carte regionali

Si sarà osservato che solo in qualche caso i nomi "regionali" delle "carte regionali" corrispondono agli attuali confini amministrativi delle "regioni"; e pertanto si è dovuto ragionar in termini di province. Si tenga presente poi che, come per ogni fenomeno folkloristico, anche i confini delle province risultano a volte troppo netti: ci teniamo ad essi solo per semplificare, per abbreviare il discorso. In realtà sono diffuse carte romagnole anche in provincia di Bologna, sono diffuse carte trevisane anche in provincia di Ferrara, ci sono infiltrazioni di carte toscane in Umbria, di carte piacentine negli Abruzzi... Del tutto caotica è poi la situazione nelle province che hanno avuto forti immigrazioni.

Del resto, è ovvio che in tempi passati la nostra stessa definizione di 16 sottotipi sarebbe stata ancor più ingiusta e massacrante (questi massacri di valori culturali delle minoranze si chiamano etnocidî); ancora negli anni '30 del nostro secolo la grande *Enciclopedia italiana* ("la Treccani") alla voce "carte da gioco" parlava di carte "viterbesi" e "padovane", specie oggi estinte; presentava riproduzioni fotografiche di certe carte "baresi" che sembrano napoletane, di certe carte "sardegnole" che nulla hanno a che vedere con le sarde d'oggi, di certe carte "venete" che non corrispondono a nessuno degli attuali cinque sottotipi d'area veneta, di certe carte "bresciane" che oggi si direbbero trentine; e presentava la riproduzione fotografica di una piacentina a figura intera (e questa me la ricordavo anch'io; oggi, come s'è già detto, le piacentine sono a due teste).

"La Treccani" è ancora alla portata di tutti i frequentatori di pubbliche biblioteche (come dice il poeta? « Nei paesi più lontani / si postilla a piene mani / l'Enciclopedia Treccani »); ma per perennità di documentazione l'articolo citato, degli anni '30, si rilegge nel "Treccanino" degli anni '50 (*Dizionario enciclopedico italiano*) e nel *Lessico universale italiano* degli anni '70.

Inversamente è ancor più vero che in tempi futuri prossimi la nostra

descrizione di 16 sottotipi sembrerà arcaica, araldica, di fantasia. Buona parte dei 16 sottotipi da noi descritti hanno una diffusione ridottissima, e verosimilmente sempre più ridotta di giorno in giorno; forse è vicino il tempo in cui i fabbricanti di carte non potranno più sostenere i costi di produzione e di distribuzione, e cominceranno a espungere dai loro cataloghi oggi un tipo, domani un altro. La maggior sopravvivenza si può profetizzare per le piacentine, e più ancora per le napoletane (di cui ingenti quantitativi sono destinati all'esportazione). Le carte da gioco non sono come i dialetti: il giorno in cui non vengono più prodotte industrialmente muoiono sul colpo.

Sembra però che per ora non abbiano fondamento le notizie allarmistiche diffuse da certi giornali (come p. es. il "Corriere d'informazione" del 24 gennaio 1975, secondo il quale, con soddisfazione del cronista, si starebbe già cercando di "mettere un po' d'ordine" nei sedici mazzi regionali italiani).

30. Solitari con le carte regionali

Il lettore troverà descritti in questo libro vari solitari da giocare con 40 carte. Si può farli riducendo a 40 le carte di un mazzo di 52, ma mi sembrerebbe più giusto farli con veri mazzi di 40, cioè con uno a scelta fra la maggior parte dei mazzi regionali italiani.

(Forse però questa frase è assurda. Se uno è abituato a usare un mazzo regionale non c'è bisogno che venga io a raccomandarglielo; se non c'è abituato è inutile che ci si provi; farebbe del "turismo" nel senso peggiore della parola. O no? Certo, mediamente nei solitari i "tempi" sono più lenti che negli altri giochi, è più facile che uno indugi a guardare le carte, e a guardarle anche in sé, non solo per la loro funzione. Dicevamo che i tarocchi sono bellissime stampe popolari; tutti i mazzi regionali sono stampe popolari, più o meno belle; guardarle *giocandoci*, adoperandole per giocare, è già meno astratto, meno "turistico" che guardarle *guardandole* soltanto.)

Nota bene. Solo episodicamente si sono indicate le varianti a cui un solitario da 52 carte può essere sottoposto per essere giocato con un mazzo di 40 carte. Penso che elaborare tali adattamenti possa essere un divertimento da lasciare all'ingegnosità del lettore. Meglio ancora, penso che molti solitari da 40 carte possano ancora essere ripescati nella memoria del popolo. Certamente i solitari con le carte sono la branca più trascurabile del folklore, ma certissimamente la gente fa ancora qualche solitario da 40 carte che non si trova registrato in questo libro. Sarem-

mo molto contenti se ogni tanto qualcuno ci scrivesse per insegnarcene uno; anche se quasi certamente i solitari nascono come gioco da mazzo di 52 carte, e i solitari con mazzo di 40 rappresentano solo una "discesa", un impoverimento.

31. Carte francesi

Le carte piemontesi, lombarde, genovesi, toscane, sono di *tipo* francese. Le vere carte francesi hanno gli stessi semi (*coeur, carreau, trèfle, pique*); hanno sempre figure a due teste; recano gli indici seguenti:
A (As) nei quattro assi,
V (Valet) nei quattro Fanti,
D (Dame) nelle quattro Donne;
R (Roi) nei quattro Re.

"Valet" (forma antica *varlet*) era un grado feudale che precedeva quello di scudiero; si tradurrebbe "valletto", paggio, donzello, staffiere.

Molti mazzi francesi antichi, e molti mazzi attualmente fabbricati distribuiti e usati in Francia, recano inoltre i nomi propri delle quattro figure: La Hire (Jc), Hector (Jq), Lancelot (Jf), Ogier (Jp), Judith (Qc), Rachel (Qq), Argine (Qf), Pallas (Qp), Charles o Charlemagne (Kc), César (Kq), Alexandre (Kf), David (Kp). Sulla identificazione di questi personaggi sono stati scritti dei libri.

Moltissimi mazzi di carte che uno trova in Francia hanno 32 carte: per i quattro semi, A, 7, 8, 9, 10, V, D, R. Chi ci ha seguiti fin qui non dovrebbe meravigliarsi che "manchino" certe carte. Quali? Qual è, scusate, agli occhi dell'Assoluto, il mazzo di carte "completo"? Le minchiate? Un mazzo di carte serve per giocare a carte, e deve avere tante carte quante servono per fare certi giochi di carte. Quando si gioca a poker si adopera sempre, vedi caso, proprio un mazzo di 32 carte, dove "mancano" 2, 3, 4, 5, 6. E sia chiaro che in un mazzo di 40 (che "fa testo" in quasi tutta l'Italia) mancano 8, 9, 10...

I mazzi francesi di 32 carte sono mazzi da *piquet*, gioco meno diffuso in Italia col nome di picchetto. Varrà la pena che vi guardiate la tabella dei valori e dei valori numerici nel glossario dei termini tecnici. E tenete buone le vostre vere capacità di stupirvi per il giorno che vedrete un mazzo per Cuajo Filipino: son 112 carte, ma lì sì che ne "mancano"!

32. Solitari con mazzi di 32 carte

Contiamo di aver spiegato nel paragrafo precedente come sia da ignoranti dire che un mazzo di 32 carte "non è giusto". Di fatto, in Francia sono diffusi molti solitari da giocare con 32 carte, e in questo libro ne sono descritti alcuni.

Inversamente al principio esposto al paragrafo 30 (per cui certi solitari con mazzo di 52 carte possono essere adattati a mazzo di 40) lasciamo alla fantasia del lettore il compito di adattare tali solitari da 32 carte a un mazzo di 40 o di 52. E ripeto ancora che, se è per questo, i solitari da mazzo di 52 possono essere giocati con le "cartacce" dei tarocchi, cioè con 56.

Diceva Karl Kraus che in uno sciovinista non è tanto ripugnante l'odio per le patrie altrui, quanto l'amore per la propria. Va benissimo che qualcuno faccia qualche solitario con il mazzo regionale della nonna, ma se siete arrivati al punto di comprare un libro sui solitari con le carte, e addirittura ne state leggendo l'introduzione, come in questo preciso momento stai facendo tu, hypocrite lecteur, mon semblable, mon frère, è tautologico che tu ne voglia imparare qualcuno in più di quelli che faceva la nonna. Sulla vasta superficie del globo si fanno vari solitari, con vari mazzi di carte. Ci sono mazzi di 32 carte, solitari da mazzi di 32 carte.

33. Le carte anglofrancesi

Sono le carte francesi, in cui alle lettere V, D, R, si trovano sostituite le lettere J, Q, K, rispettivamente sigla di Jack, Queen, King. In Francia si usano carte francesi con sigle francesi, nei paesi anglosassoni si usano carte francesi con queste sigle inglesi, in Germania si usano carte francesi con sigle tedesche (B = Bube, D = Dame, K = Koenig: le berlinesi) e così via, fino alla Russia, carte francesi (bellissime) con caratteri cirillici, e alla Grecia, carte francesi con caratteri greci... In Italia (a parte tarocchi e carte regionali) si usano carte francesi con sigle inglesi. Per questo parliamo di carte anglofrancesi. Per questo (come si vedrà nel glossario di termini tecnici, e nella descrizione dei solitari) anche noi usiamo le sigle J, Q, K.

Le carte anglofrancesi non hanno propriamente un mazzo di 52 carte, semi cuori quadri fiori picche, valori A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, bensì un mazzo di 54 carte: con l'aggiunta di due matte, o Jolly (Jolly Joker). Il Jolly è quel che resta degli arcani maggiori, è lo zero, il

Matto (per questo il Jolly da noi si chiama la matta). Con questa struttura, hanno 54 carte, come s'è visto, anche le carte trevisane.

34. Mazzi di carte speciali

Mazzi di carte speciali, variamente diffusi in Italia, sono quelli del Cuccù, del Mercante in Fiera, dei Quartetti (o Quaterne, o Famiglie), e altre proliferazioni effimere come il Calcio, il Visitiamo l'Italia, la Caccia di Belve ai Tropici ecc. Non risulta che con tali mazzi si possano fare solitari, o si possa farne con soddisfazione.

35. Solitari con mazzi di carte speciali

Un mazzo di carte tuttora distribuito dalla Viassone di Torino è quello "azteco" del Taotl. A parte le possibilità d'uso divinatorio, col Taotl si possono fare partite interessanti; scartando poi le sette "carte magiche" si ottiene un mazzo di 65 carte, 13 per ciascuno dei quattro semi francesi, più 13 per il quinto seme, giallo, del Totem. Molti solitari descritti nel presente volume possono essere fatti usando queste 65 carte del Taotl, con accorgimenti elementari: per il solitario "Sofia" si metteranno in banco cinque righe di tredici carte, per il solitario "Principe Alberto" si farà una siringa di dodici colonne a cinque basi (e nella formazione delle sequenze provvisorie, a colori alterni, la presenza di una carta a seme Totem varrà a tutti gli effetti per il valore, sarà neutra per il seme: 8p, 7totem, 6c, 5f, 4totem, 3totem, 2q...). Giocare a cinque semi un solitario nato per aver quattro semi non è travolgente come passare da un universo a due dimensioni a un universo a tre dimensioni, ma resta un'esperienza abbastanza onirica.

Un mazzo di carte distribuito in varie migliaia di copie nel 1970, e probabilmente destinato a sopravvivere per la sua bellezza grafica, è quello di Fàbula (si sentono ormai in dovere di parlarne tutti i libri di storia delle carte da gioco). Dovuto a Eco-Fabbri-Clément, offre possibilità di far solitari pari a quelle di far partite, cioè *una tantum*, ossia zero (per la sua caratteristica di mazzo "aperto", "libero", senza regole: che nei giochi di carte è un controsenso).

In Francia è diffuso un mazzo di carte chiamato Lexicon (a cui ne corrisponde uno chiamato in Inghilterra Kan-U-Go, disponibile anche in versione Braille per ciechi), caratterizzato dal fatto di recare, al posto di valori e semi, lettere dell'alfabeto. Con questo mazzo si possono fare

partite di parole incrociate simili a quelle dello Scrabble (in Italia Scarabeo), e si possono fare anche dei solitari. Non mi pare questa la sede per parlarne (benché qualcosa di simile sia reperibile, faticosamente, sul nostro mercato: sotto il nome di Frase); se ne parlerà semmai in un libro dedicato ai giochi di parole.

36. Mazzi di carte da cartomanti, o per divinazione

Per la cartomanzia si possono usare sia mazzi regionali di 40 carte o meno, sia mazzi anglofrancesi di 52, sia mazzi speciali come il Taotl e il Fàbula, sia mazzi di tarocchi, sia mazzi appositi che si chiamano generalmente tarocchi esoterici, e specificamente, sul nostro mercato, Tarocchi Egiziani, Cartomanzia, Sibilla, La Vera Sibilla, Suprema Arte Egizia, Corti d'Amore, Il Vostro Destino ecc.

Già al paragrafo 3 c'è capitato di citare l'anno 1808; lo stesso anno 1808, per ragioni diverse, salterà fuori al paragrafo 37. Qui diciamo che anche la cartomanzia ha una storia, e questa storia ha il suo fulcro verso la fine del XVIII secolo in Francia.

37. Cartomanzia e solitari

Certi mazzi di carte da cartomanti possono servire anche per giocare alle carte e anche per fare i solitari; ma alla vista sono brutti, uggiosi, jettatorî quanto son belli allegri e beneauguranti i tarocchi.

A parte questi gusti, la cartomanzia ha poco a che vedere con i solitari.

Primo, i giochi che fanno con le carte i cartomanti serî non hanno niente a che fare con i solitari. Un tavolo preparato per lettura del futuro può sembrare a volte, a prima vista, un tavolo preparato per fare un solitario; certi schieramenti si apparentano, certi nomi sono uguali o analoghi ("l'Orologio", "la Torre"); ma poi lo svolgimento del gioco è diversissimo.

Secondo. I cartomanti serî non riconoscono nessun valore magico, profetico ecc. ai solitari come li intendiamo noi, come sono descritti in questo libro. Certi libri di cartomanzia hanno parole di fuoco contro la "superstizione" di chi crede ai solitari. Non possiamo dar torto ai cartomanti: la cartomanzia è un'arte, o una scienza, complessa e elastica; i solitari sono semplicistici e rigidi, un solitario o viene o non viene: risponde solo sì o no. D'altra parte ho trovato qualche libro di cartoman-

zia il quale lascia almeno uno spiraglio sulla recuperabilità dei solitari all'area divinatoria; sono libri francesi i quali distinguono (ma questa distinzione non si trova sui vocabolari) tra *patience* intesa come puro gioco di carte che uno fa da solo per passare il tempo; e *réussite* come gioco di carte che uno fa da solo per passare il tempo, gioco al quale però una qualche domanda si può fare, gioco che una qualche risposta può dare aldilà del secco sì o no. Questo discorso viene ripreso con un esempio nella descrizione del solitario chiamato "le Nozze".

Per lasciare la teoria e venire alla pratica, mi risulta che varie persone sono "superstiziose" nel senso riprovato dai cartomanti, cioè fanno solitari per aver delle risposte, per sentirsi rispondere sì o no. Queste persone superstiziose si incontrano nella vita e non mancano nella letteratura (vedi Gruscenka nei *Fratelli Karamazov*).

Credo che chi gioca superstiziosamente ai solitari abbia poche possibilità di diventare un buon giocatore di solitari, nel senso in cui definiamo un buon giocatore di solitari al paragrafo 41.

Chi gioca superstiziosamente ai solitari si difende il più delle volte dicendo che anche Napoleone giocava ai solitari nello stesso modo. Di Napoleone parleremo più avanti, più volte; qui anticipiamo la notizia, che trova d'accordo la maggioranza degli storici, secondo cui Napoleone non faceva solitari prima delle battaglie per avere un responso sull'esito delle medesime: Napoleone faceva solitari a Sant'Elena.

38. Storia dei solitari

« Possiamo affermare, senza tema di errare, che il solitario prende origine dal modo col quale i chiromanti collocavano e sceglievano le carte per dire la fortuna. » Così certi trattatisti inglesi; è difficile smentirli come è difficile dire che abbiano ragione. Per quel che costa un'ipotesi, è agevole immaginare che a un certo punto qualcuno (un cartomante stanco?), giocherellando con le solite carte non pensò più di prevedere il futuro, bensì di ingannare il presente, tanto per far qualcosa, per ammazzare il tempo, per vedere se il gioco veniva, così, di per sé, senza dargli peso, senza "attribuirgli un significato".

È facile piuttosto bacchettare questi trattatisti inglesi per l'uso della parola "chiromanti" (la divinazione con le carte è ben diversa dalla chiromanzia; una introduzione alla chiromanzia è nell'"Oscar" L160) e per l'uso dell'imperfetto a proposito delle arti divinatorie, che oggi sono in piena ripresa (nell'"Oscar" L192 si trova anche una introduzione all'astrologia).

(Non sto dicendo che mi sembri una bella cosa, sto dicendo che è così e che non è una cosa da prendere sottogamba. Già parlando dei tarocchi abbiamo parlato di moda dilagante; ma anche persone serie si occupano di queste cose; due articoli sui tarocchi si sono letti nel 1974 sulla rivista "Conoscenza religiosa", uno di Margarete Riemschneider, uno di Paolo Santarcangeli, che è uno specialista di labirinti e di magia alfabetica; e una cosa serissima, da studiare prima che da crederci o no, è quell'antichissimo libro cinese, *I Ching*, che il lettore trova anche negli "Oscar", L197; dicevamo che i solitari, divinatoriamente, sono semplicistici e rigidi, mentre la cartomanzia è già più complessa e elastica: *I Ching* è ancora più complesso, è di una elasticità più che geniale. Parentesi nella parentesi, da qualche anno *I Ching* è disponibile, oltre che in forma di libro, anche in forma di mazzo di carte, negli Stati Uniti. Qualcuno ancora scuoterà il capo e aggrotterà le ciglia; ma mille sono le vie dell'irrazionalismo che soffia sul nostro mondo, non solo nel filone che, a ritroso, porta i nomi di Marcuse, Merleau-Ponty, Heidegger, per arrivare addirittura alle avvisaglie antiscientifiche di Korsch: in un groviglio che si riassume ipotizzando radice unica di *ludico* e *luddistico*.)

Se guardiamo i vocabolari italiani troviamo a malapena che la parola "solitario" per indicare un gioco con le carte risale al secolo XIX; se guardiamo l'*Oxford English Dictionary* troviamo qualcosa di più preciso, per la parola *patience* (così si dice "solitario" in inglese; in americano si dice *solitaire*; in francese si dice *patience* o *réussite*).

Troviamo che per la prima volta (allo stato attuale degli studi) la parola *patience* compare in un libro la cui seconda, terza e quarta edizione sono certamente del 1816; la prima edizione è probabilmente del 1816 stesso. Si tratta del libro del dottor Warden, William Warden (dice qualcosa a chi si intende di Napoleone): *Letters written on board H.M.S., the Northumberland, and at Saint Helena, in which the conduct and conversations of Napoleon Bonaparte and his suite, during the voyage, and the first months of his residence in that island are faithfully... related.*

In una di queste lettere si dice che Napoleone passa molto del suo tempo *to play at patience*, cioè giocando a far dei solitari. Dalla lettera si capisce bene che dicendo *patience* il dottor Warden non parla con raccapriccio di un'attività bizzarra e inaudita, contro natura (Napoleone è diventato matto, gioca alle carte da solo), bensì allude a un gioco diffuso, noto, accettato. Dunque probabilmente *patience* non era un neologismo, nel 1816: nel 1816 c'era già molta gente che giocava ai solitari, e anche chi non li faceva lo sapeva, e li chiamavano così.

Il Morehead e il Mott-Smith citano poi un passo di *Guerra e pace* con una scena ambientata nel 1808, in cui è questione di solitari; sembra che Tolstoi come narratore curasse di evitare anacronismi, e come uomo era accanito giocatore di solitari. Dal 1816 la datazione retrocede dunque verso il 1808, e tendiamo insomma verso quella età della Rivoluzione Francese che almeno un lato ebbe di positivo: portò molti cambiamenti e innovazioni nell'ambito delle carte da gioco, e dei giochi con le carte.

Perché entri nella buona letteratura inglese il termine *patience* bisogna aspettare il 1861, capitolo XL delle *Great Expectations* di Dickens; per trovare la parola *patience* nel titolo di un libro bisogna aspettare il 1874, *Illustrated games of patience* di Lady Adelaide Cadogan. Ecco un centenario che abbiamo perso per poco.

39. Come si inventa un solitario

La stragrande maggioranza dei solitari sono di autore ignoto, come altri giochi di carte e come i canti popolari.

A parte Napoleone (a cui alcuni attribuiscono l'invenzione di cento solitari, uno per ciascuno dei giorni del suo secondo, infelice regno) inventore di solitari fu un certo Canfield, proprietario di sale da gioco a Saratoga nell'ultimo decennio del secolo scorso. Andavano da lui personaggi come Gary Cooper e Ingrid Bergman del film *Saratoga* e compravano un mazzo di carte per cinquanta dollari. Poi si sedevano a un tavolo, e non importava che il solitario riuscisse: il signor Canfield gli rimborsava una certa cifra per ogni carta che riuscivano a mettere in sequenza sulle basi. Mediamente, rimborsava venticinque dollari a ogni giocatore. Mediamente, guadagnava venticinque dollari a solitario (detratte le trascurabili spese per il mazzo di carte, di produzione già altamente industrializzata). Sembra però che i guadagni di Canfield coi solitari fossero trascurabili, in confronto ai guadagni con la roulette, perché doveva tener occupato un croupier per ogni giocatore.

Per quel che ci interessa, il nome di Canfield si diffuse in tutti gli stati dell'unione, e ancor oggi nei paesi anglosassoni si chiama Canfield il solitario da lui inventato. Primo guaio, non siamo sicuri che l'abbia inventato Canfield; secondo guaio, oggi si chiama "Canfield" un solitario simile al nostro "Dispettoso", però molti chiamano "Canfield" anche quel solitario da cow-boys che altri chiamano "Klondike". Di questa confusione vi resterà in mente qualcosa, sotto sotto: e cioè che i solitari non necessariamente sono giochi solitari, possono portarci anche in una atmosfera da casinò e da Far West ("Klondike" ha a che fare

con la corsa all'oro in Alaska). Più modestamente in un'osteria, più modestamente ancora in un soggiorno piccoloborghese, capita di veder fare un solitario al primo arrivato, all'ospite ospitante, in attesa degli altri per la scopa-briscola-tressette o per il bridge; il tavolo è sgombro, le carte sono pronte, il primo arrivato o l'ospite ospitante inganna l'attesa facendo una Francese o una Sofia.

In questo mondo d'oggi, per quel che ci risulta, grandi invenzioni nel regno dei solitari non se ne fanno più. Oggi non si inventano più giochi degni di questo nome.

Oggi si possono inventare delle varianti. Quel che conta è conoscere molti solitari, studiarne e classificarne i principî; vedere quali principî siano meno utilizzati di altri, in combinazione con altri; architettare tali combinazioni. Questo hanno fatto per esempio il Morehead e il Mott-Smith, inventando dei solitari che non troverete in questo libro, per rispetto del diritto d'autore. Sono, del resto, solitari piuttosto modesti.

L'autore del presente libro non ha inventato nessun solitario; ma, con la schematizzazione delle varianti della "Francese", pensa di aver messo il lettore su una strada giusta per studiare e classificare i principî di alcuni solitari. Vedrà poi il lettore quali principî siano meno utilizzati di altri, in combinazione con altri; architetterà il lettore tali combinazioni.

Registriamo per finire un solitario inventato dal colonnello neozelandese G.H. Latham, R.E. (che credo significi "del corpo dei Royal Engineers").

Questo solitario si trova spiegato in un libro di George F. Hervey, della collana "Teach Yourself Books", semisecolare, una delle superstiti istituzioni veramente britanniche, *very British*; titolo *Card Games for One*; prima edizione 1965, quarta ristampa 1973.

In questo libro c'è una sezione di solitari inediti, inventati da Charles Jewell, e pubblicati, appunto, da George F. Hervey per la prima volta. In questa stessa sezione c'è poi un solitario tutto particolare, che non è stato inventato da Charles Jewell, bensì dal nostro colonnello: però è stato Charles Jewell che l'ha insegnato a George F. Hervey.

(Ritengo opportune queste pedanterie perché rendono un sapore delizioso, struggente: un paese è civile quando c'è gente che si occupa con dedizione di qualcosa, come per esempio i solitari, e li studia, e ne inventa, e li comunica agli amici, assieme ad altri che ha imparato da altri ancora; e volta per volta si dà a Cesare quel che è di Cesare.)

Vediamo questo solitario del colonnello neozelandese. Carte: due mazzi di 52. Schieramento: 52 carte sul tavolino, secondo lo schema mostrato dal disegno (fig. 1).

Non è uno schema facile da costruire; per le prime volte sarà bene

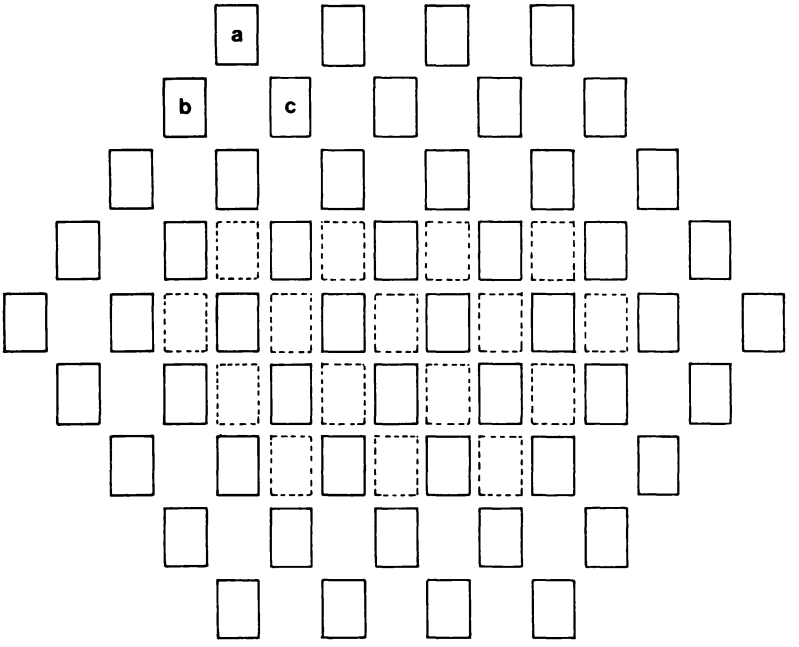


Fig. 1. Schieramento del Solitario del Colonnello Neozelandese.

stendere sul tavolone una tovaglia a quadretti, che aiuta gli allineamenti. Per i principianti più imbranati potrebbe essere utile tracciare sulla tovaglia col pennarello lo schema delle varie caselle, o almeno fissarne i confini con il pacchetto delle sigarette, il portacenere, i cerini, un bicchiere, e simili oggetti che non mancano in una casa vissuta.

Dove, nello schema, io (e qui mi differenzio da George F. Hervey) ho segnato i rettangoli tratteggiati, ci sono le "caselle di centro". Queste "caselle di centro" non hanno una bella simmetria, difetto innegabile.

In queste "caselle di centro" andranno gli otto A e gli otto K a servir da basi, man mano che si renderanno (come vedremo) liberi; sugli A si costruiscono sequenze ascendenti per seme; sui K sequenze discendenti per seme.

Questo principio è abbastanza originale, poiché è chiaro che con due mazzi di cinquantadue carte si possono costruire solo otto sequenze com-

plete; avendo sedici basi, le sequenze saranno mediamente incomplete e complementari. Da ciò deriva un altro principio (mai applicato nei solitari descritti nel presente libro): le sequenze sulle basi sono intercambiabili. Se sull'Asso di fiori avete "mandato su" carte ascendenti fino al 7, e sul Re di fiori avete "mandato su" carte discendenti fino all'8, potete spostare una alla volta, sulla pila del K, il 7, il 6, il 5 e così via.

Le cinquantadue carte dello schieramento sono soggette alle tre "regole degli angoli" (e qui la cosa sa un po' di quel solitario che chiamiamo "il Tappeto").

I. Una carta che ha due angoli liberi può essere spostata. Liberi sono gli angoli che non toccano altre carte. (Fisicamente però le carte, pur se contigue, non devono toccarsi: ci vuole un po' d'aria.) Nel nostro disegno, ha due angoli liberi la carta segnata con *a*.

II. Una carta che ha un angolo libero (per esempio la carta *b*) non può essere spostata, però può servire di base per costruire una sequenza provvisoria, ascendente o discendente, per colori alterni. (Qui il lettore deve cominciare ad abituarsi a consultare il glossario di termini tecnici, se non gli è tutto chiaro.) Qui George F. Hervey legifera che una sequenza provvisoria può essere spostata solo nella sua interezza, fino all'ultima carta, fino a lasciar la casella vuota; e per di più codifica che tali spostamenti si possono fare solo su una carta singola, che ancora non ospiti segmenti di sequenza. Questi due commi mi sembrano iugulatorî, non li seguo e sconsiglio di seguirli.

III. Una carta che non ha nessun angolo libero (per esempio la carta *c*) non può essere spostata e non può servir di base per costruire sequenze provvisorie.

Fatti tutti gli spostamenti possibili (qualche Asso e qualche Re nelle "caselle centrali"; qualche abbozzo di sequenze sulle basi; qualche abbozzo di sequenza provvisoria) si ricorre al tallone, riempiendo i vuoti che si sono venuti creando; poi si ricomincia con gli spostamenti.

40. Solitari e solitudine

Che i solitari siano stati il passatempo di Napoleone a Sant'Elena è una delle grandi immagini, nel patrimonio dell'Occidente. Il solitario diventa così un simbolo di genialità repressa e rimbambita.

Che si tratti di genialità repressa, di un nobile animale in vincoli, può esser detto con migliori parole se pensiamo alla *Malinconia* di Dürer: in questa famosa incisione c'è un quadrato magico, e il quadrato magico è considerato anche un solitario (non da oggi e non da me:

si veda il gioco che il Brunialti chiamava "Quindici"). Come sanno i lettori di Martin Gardner, i quadrati magici di ordine quattro furono collegati con Giove dagli astrologi del Rinascimento, e si credeva combattessero la malinconia (di origine saturnina). Dürer da parte sua non ha mai spiegato l'abissale simbolismo della sua incisione, ma chi ci ha provato, e ha fatto scorrere fiumi d'inchiostro, pensa mediamente che la *Malinconia* rappresenti lo stato d'animo depresso del pensatore incapace di passare all'azione. « Nel Rinascimento » per citare alla lettera Martin Gardner « il temperamento malinconico era ritenuto una caratteristica del genio creativo; era la malinconia degli studiosi "che una pallida maschera di pensiero fa sembrare ammalati" (questo concetto, che gli intellettuali brillanti siano incapaci, come Amleto, di prendere delle decisioni, è ancora vivo tra noi) ». E che decisione non era capace di prendere Napoleone? Non era capace di decidersi a ribellarsi, a combattere, a scappare da Sant'Elena come era scappato dall'Isola d'Elba? No, probabilmente non era capace di decidersi a scrivere le sue memorie, o altre riflessioni. Come immaginò una persona molto intelligente, che gli italiani di una certa cultura dovrebbero conoscere, Napoleone « i dì nell'ozio / chiuse in sì breve sponda », « e sull'eterne pagine / cadde la stanca man », lasciò cadere la penna e riprese in mano un mazzo di carte.

E ha fatto male! e non doveva! era rimbambito! si direbbe in termini volgari. Molto volgarmente in inglese alcuni solitari tra i più famosi si chiamano *Idiot's Delight*. In Italia c'è addirittura una canzone, che le persone di una certa cultura dovrebbero conoscere, dove su chi fa i solitari pesa un'accusa ignominiosa:

Ho piantato vino e sigarette,
tu sai perché,
e non ci vedo e risparmio gli occhiali,
tutto per te.
Vengo a casa e non ti trovo,
e la chiave è dal portiere.
Dove è andata?
Mah, a ballare.
Mi commuovo e penso a te.
Giocavamo a scopa insieme
ogni sera dopo il tè;
ora faccio un solitario,
guardo in cielo e penso a te.
Agata!

Tu mi capisci.
Agata!
Tu mi tradisci.
Agata!
Guarda! Stupisci...
com'è ridotto quest'uomo per te.

(Trattasi di *Agata*, versi di Gigi Pisano, musica di Giuseppe Cioffi, anno 1937; Edizioni Musicali La Canzonetta, Napoli, fondatore cav. uff. Francesco Feola; numero del catalogo 2189; lanciata da Nino Taranto, rilanciata poi da Nino Ferrer, e come tale secondo premio alla quinta Mostra della Canzone di Venezia; l'allusione più pesante è nel diciannovesimo dei versi citati; inafferrabile per fortuna a chi non sappia un po' di napoletano; aggiungiamo in questa stessa parentesi, quasi certi di riuscire a distrarre il lettore, che le citazioni precedenti erano dal *Cinque maggio* del Manzoni.)

Chi ha l'abitudine di fare solitari a queste insinuazioni ride e si diverte; e non risponde citando dottoralmente Napoleone e Dürer; risponde che il marito tradito da Agata fu tradito per mancanza di fantasia; invece di giocare a scopa ogni sera avrebbe potuto variare, avrebbe potuto fare con la moglie qualcuno dei solitari che si giocano in due; addirittura avrebbe potuto fare insieme alla moglie qualche solitario molto complesso, come "Sofia" o "La Scala di Piranesi".

Chiudiamo così l'argomento solitari e solitudine riassumendo che persino un Napoleone a volte può sentirsi stanco, stufo (dicono che le ultime parole di Churchill sul letto di morte siano state « I'm bored of that all »); i solitari rilassano; e rilassarsi è un'arte; non c'è niente di male a rilassarsi quando si è stanchi; anzi, tutti gli psichiatri, tutti i medici e tutta la saggezza popolare consigliano di rilassarsi quando si è stanchi. Inoltre i solitari non sono un gioco più solitario di altri, si può benissimo fare un solitario in due; e mentre un solitario come "Crapette" è un vero *game*, cioè un gioco in cui scattano i meccanismi di rivalità fra avversari, nel giocare in due solitari come "Sofia" o "La Scala di Piranesi" si realizza un vero *play*, cioè un gioco in cui non scattano meccanismi di rivalità, bensì si stabilisce fra i due giocatori una alleanza, una forma di solidarietà e collaborazione abbastanza rara.

(D'altra parte, tra parentesi, *a parte*, dobbiamo essere consapevoli che sulle bandiere dei nostri giorni non sta scritto *o beata solitudo, o sola beatitudo*: sta scritto *vae solis*. Oggi, persino religiosi di età veneranda si chiedono « se la contemplazione solitaria non sia anacronistica ». In certi giochi parapsicologici in voga da qualche anno nella Germania oc-

cidentale, giochi di società di tipo idiota, derivati dal ceppo del criminoso "gioco della verità", anche se mascherati da uno spirito di commercializzazione della terapia di gruppo – per esempio "Guss", dva Spiele – compaiono domande del tipo « perché *ti senti* solo? » formulate come se fosse « perché ti senti un verme? » – e la domanda arriva, nel gioco, in modo tale che uno non può rispondere « me ne sto da solo perché mi piace », sennò si rompe il gioco, si spezza il tipo di linguaggio.)

41. Solitari e eticità

Avevo un amico francese di cui posso dire soltanto che quando gli scrivevo una lettera la indirizzavo al Château de Vincennes, Pavillon de la Reine. Questo amico aveva una madre che era intima di Charles De Gaulle. Questa madre testimoniava che il generale faceva spesso solitari, e barava.

Autori inglesi di stampo vittoriano sostengono che ai solitari non si deve mai barare. Anzi, proprio perché nessuno ti vede e nessuno ti può accusare e punire, tu eviti di barare non per pavido adattamento a una convenzione umana, bensì eviti di barare per lucido rispetto di un principio trascendentale.

Io trovo che molti fanno come De Gaulle, e trovo che barare ai solitari sia molto educativo, perché barare con gli altri è facile, barare con se stessi richiede doti di elasticità mentale (elasticità etica) piuttosto rare.

A parte le questioni etiche, è giustissimo manipolare qualche carta, tornando indietro, per vedere « se il solitario sarebbe venuto ». In alcuni casi, come p. es. nella bellissima e difficilissima "Sofia", noi consigliamo ai principianti alcuni trucchi elementari per barare.

42. Solitari e tiro dell'arco

La questione se si debba barare o no facendo un solitario, è una questione grossolana. Il vero giocatore di solitari si pone aldisopra del giusto e dell'ingiusto, del barare e del non barare. Per spiegare questo atteggiamento mentale non c'è che da rifarsi ancora una volta ai principî dello Zen.

Uno degli elementi essenziali nell'esercizio del tiro con l'arco e delle altre arti che vengono praticate in Giappone è il fatto che esse non perseguono alcun fine pratico e neppure si propongono un piacere puramen-

te estetico, bensì rappresentano un tirocinio della coscienza e devono servire ad avvicinare alla realtà ultima. Così il tiro con l'arco non viene esercitato soltanto per colpire il bersaglio, la spada non s'impugna per abbattere l'avversario, il danzatore non danza soltanto per eseguire certi movimenti ritmici del corpo [e il giocatore di solitari non gioca soltanto perché il solitario riesca], *ma anzitutto perché la coscienza si accordi armoniosamente all'inconscio. Per essere veramente maestri nel tiro con l'arco la conoscenza tecnica non basta. La tecnica va superata, così che l'appreso diventi un' "arte inappresa", che sorge dall'inconscio. Nel caso del tiro con l'arco questo significa che il tiratore e il bersaglio non sono più due cose contrapposte, ma una sola realtà.* [Nel caso del solitario questo significa che il giocatore e il mazzo di carte non sono più due cose contrapposte, ma una sola realtà.] *L'arciere* [il giocatore] *non sente più se stesso come qualcuno che ha il compito di colpire il bersaglio davanti a sé* [qualcuno che ha il compito di combinare le carte per formare sequenze sulle basi]. *Ma questa condizione di inconsapevolezza egli la raggiunge solo se è perfettamente libero e distaccato da sé, è tutt'uno con la perfezione della sua abilità tecnica.*

Queste sono poche parole generiche, introduttive; bisognerà almeno leggere per intero il libro: Eugen Herrigel, *Lo Zen e il tiro con l'arco*, Adelphi 1975.

43. Chi è l'avversario, in un solitario?

Chi ha capito o cominciato a intuire qualche cosina dal paragrafo precedente (e devo dire che non è facile) risponde a questa domanda così: in un solitario non c'è avversario.

Ma anche chi sia molto legato alla mentalità del *game*, del gioco come gara e contesa, ammetterà che nei solitari si è soli perché non si ha un avversario: cosa sarebbe di un solitario in cui l'Avversario volta per volta alterasse l'ordine delle carte nel tallone?

(Direte che stiamo precipitando nella tautologia; ma attenzione. La storia dell'analisi dei giochi, da Nicholas Bernouilli e Pierre Rémond de Montmort, a Émile Borel, a von Neumann e Morgenstern, è sempre stata storia dell'analisi dei giochi a due o più persone; se diciamo che i solitari si giocano da soli diciamo che si dimezzano, almeno, i fattori che hanno suscitato l'interesse di questi studiosi.)

Per avvicinarsi a una qualche embrionale comprensione del solitario come arte sorella del tiro con l'arco, basta pensare che il tallone (an-

zi, il mazzo) non è un "avversario inerte": non è un avversario affatto.

L'avversario semmai siamo noi stessi, che non sappiamo manovrare bene le carte, che non sappiamo fare gli spostamenti giusti, che non sappiamo condurre il tallone, il mazzo, alla sorte implicita nella sua situazione iniziale. Addirittura: noi, che prima del gioco non sappiamo mischiare bene le carte.

A questo punto di vista si riconduce l'atteggiamento pedagogico di certi teorici del solitario, inglesi di stampo vittoriano, i quali dicono che giocare ai solitari è importante per cominciare a conoscere bene le carte, per imparare a maneggiarle nel modo giusto.

È poco, ma in effetti è già qualcosa. Chi ha pratica di solitari per esempio non commette mai errori nel distribuire le carte a tressette: cosa che avviene, nella vita, e fa andare in bestia le persone serie.

44. Solitari e bambini

In Italia molti bambini sanno fare dei solitari: per esempio quei solitari con mazzo di quaranta carte per i quali noi stessi, descrivendoli, adoperiamo ogni tanto l'aggettivo "infantile". A parte la testimonianza del Brunialti per il solitario da giocare in due, che chiamiamo "la Nonna del Colonnello", molte persone oggi viventi hanno imparato certi solitari e certi giochi di carte dalla nonna. Si tratta dunque di cose al massimo possibile livello di innocenza.

Così non è in tutti i paesi. In quelli anglosassoni per esempio le carte da gioco hanno una tale connotazione diabolica, di vizio e perdizione, che mai si metterebbe un mazzo di carte in mano a un bambino. Non che una nonna, non ci si arrischierebbe nemmeno una governante ex prostituta; forse anche uno spacciatore di droga avrebbe qualche ritegno.

Che le cose stiano diversamente in Italia può essere testimoniato, oltre che da esperienze private, da un fatto giuridico: quando ancora le carte da gioco dovevano essere bollate, erano esenti da bollo le carte di misura pari o inferiore a mm 32 x 45, in quanto considerate giocattoli.

Io non ho idee generali; non so se abbiano ragione gli anglosassoni o gli italiani. Accettando la morale corrente nel mio paese penso che i bambini possano fare i solitari, che gliene si possa insegnare. Ho inserito nel libro molti solitari (che un giocatore incallito giudicherà sciapi) avendo sperimentato che i bambini ci si divertono; mi riferisco soprattutto a certi solitari, apparentemente complessi, la cui riuscita è gratificante per la figura finale. Gratificazione infantile. È appunto quello che stiamo dicendo.

45. I solitari e gli studiosi dell'attività ludica

Non ho letto tanti libri teorici sui giochi, e non ho ancora trovato riferimenti ai solitari. In termini di biologia comparata è chiaro che i solitari, come si possono descrivere in termini Zen (par. 42), posseggono in alto grado la quarta caratteristica dei giochi secondo Buytendijk (1933), cioè la gratuità; e mentre certe condizioni di cattività tendono a ridurre o sopprimere le attività ludiche in certi animali, i solitari si pongono come attività ludica primaria dell'uomo in stato di cattività: da Napoleone a Bill Beers (che era internato in un asilo di alienati, e ha inventato vari solitari, tra cui il Cribbage Patience III, che piacque molto a Albert H. Morehead e Geoffrey Mott-Smith, e che invece io ho escluso, un po' perché appartiene alla famiglia del solitario detto "Poker", famiglia che mi sta antipatica; e un po' perché all'interno dell'antipatia generica, mi mette a disagio l'idea che l'ha inventato un matto).

In termini di estetica la gratuità di Buytendijk era già stata illustrata da Kant, Schiller e Spencer; e laddove Spencer sosteneva che il gioco è una scarica di energie inutilizzate, è chiaro che per i solitari andrebbe meglio la teoria opposta di Janet, sul gioco come mobilitazione di forze.

In termini pedagogici l'evidente fruibilità dei solitari da parte dei bambini si ridurrebbe alle teorie di Groos (1898) sul gioco come esercizio di funzioni da espletare più propriamente in età successiva.

In termini psicanalitici, il gioco in rapporto ai bisogni insoddisfatti porterebbe anche noi, come già altri, fuori strada. Per esempio Charlotte Olmsted (*Heads I Win - Tails You Lose*, Macmillan, New York 1962) ha detto cose opinabili sulle carte da gioco in sé, giocando tutto sul fatto che c'è un re, una regina e un fante, proiezione "evidente" di uno schema di famiglia borghese: e su questa trovata c'è una ricca bibliografia, che si legge p. es. in *The Psichology of Gambling*, a cura di John Halliday e Peter Fuller, Allen Lane, London 1974. Figuriamoci cosa direbbe questa gente se venisse a sapere che in certi mazzi regionali italiani la donna è sostituita dal cavallo (e sia pure un cavaliere, ma cavallo si chiama correntemente: il che forse è ancora più rivelatore; tra parentesi, che si dica cavallo anziché cavaliere sembra una spia del fatto, ipotizzato da vari storici, che le carte derivino dagli scacchi) o da un secondo fante; e nei tarocchi la famiglia è di quattro persone, re regina cavallo fante; e nei tarocchi siciliani si ha re regina donna fante... Chissà se qualche junghiano non avrà già provato a dire sui solitari cose agghiaccianti come quelle che si son dette su altri giochi, per esempio gli scacchi: a leggere *Idle Passion - Chess and the Dance of Death* di Alexander Cockburn (Simon and Schuster, New York 1974) per un

padre c'è da spararsi subito, se appena appena il figlio guarda con interesse una scacchiera. Immagino che largo spazio sarà dato ai solitari come pratica autoerotica; non so se sarà dato giusto rilievo alle componenti di erotismo coniugale, procreativo, che caratterizzano certi modi di fare in due un solitario grande, come la Scala di Piranesi e Sofia, secondo quanto accennavo al paragrafo 40; non so se sarà stato colto il forte sadismo della Francese In Due e il pizzico di voyeurismo che affiora nella Francese A Turno.

Per tornare invece al solitario come attività ludica primaria dell'uomo in stato di cattività, non mi pare che parlino di solitari Stanley Cohen e Laurie Taylor, in *Psichological Survival* (Pelican Original 1972), forse perché nelle carceri anglosassoni è proibito ai detenuti di usar carte in quanto ritenute taglienti (e forse anche per le ragioni moralistiche che accennavamo al paragrafo 43). D'altra parte la ricerca di sopravvivenza psicologica ha vari gradi, e forse a certi gradi di gravità i solitari risultano inadeguati, si tende a saltare questo stadio per approdare direttamente alla matematica o alla religione. Nella bibliografia del libro di Cohen e Taylor salta all'occhio Cristopher Burney, autore di quel *Cella d'isolamento* che si legge anche negli "Oscar" (n. 566), e che testimonia un caso-limite quale si trova spesso descritto (rozzamente) in libri di spionaggio. Al confronto di questi casi, la solitudine di Napoleone e del giocatore medio di solitari è una rumorosa festa di paese, una ridda concitata. Torno a insistere che i solitari non necessariamente vanno giocati in solitudine; e in circostanze come quelle medie dell'uomo d'oggi il solitario non è un'attività ludica in stato di cattività, bensì un gioco di autoisolamento voluto. Uno fa un solitario non perché Agata l'ha tradito, ma perché non vuole guardare la televisione; Napoleone faceva solitari non solo invece di scrivere le sue memorie, ma anche invece di chiacchierare coi fedelissimi (*suite*) che l'avevano seguito "in sì breve sponda", gente noiosissima.

46. Solitari e matematica

Una certa componente di aritmetica elementare è evidente in tutti i solitari. Più accentuata è in solitari come "l'Undici", "il Tredici", "le Tabelline del Più". In altri solitari che si trovano registrati dal Brunialti e dal Morehead e Mott-Smith, come "l'Aritmetica" e "il Calcolo", il principio di affaticamento mentale che già compare nelle "Tabelline del Più" è ancora più spinto, e li ho esclusi dal presente libro, anche perché li giocava un mio compagno d'università, il quale tra l'altro, per

"addestrarsi al calcolo", metteva ogni giorno l'orologio avanti o indietro di x ore e y minuti, e è finito in una casa di cura: dove forse avrà fatto una carriera più brillante di quella di Bill Beers (cfr. paragrafo 45).

Inversamente non mi sarei mai permesso di inserire fra i solitari giochi come "il Quadrato del Nove" e "il Quadrato Magico" se non fossero tradizionalmente considerati anche alla stregua di solitari con le carte; ma per il quadrato magico, in particolare, è giusto approfittare di qualsiasi occasione e di qualsiasi giustificazione per parlarne.

Slittando dai solitari ai giochi matematici si torna a rendere omaggio a Martin Gardner; approfittiamo di questa occasione e di questa giustificazione per riassumere qui un gioco da lui illustrato su "Le Scienze" (edizione italiana di "Scientific American") nel luglio 1975. Si prendono le tredici carte di un seme; si considera il valore numerico a noi ben noto di J = 11, Q = 12, K = 13; le si dispone in sequenza ascendente in un'unica riga, *coperte*. Poi si procede a una serie di ribaltamenti, come segue:

1. tutte le carte;
2. una carta no e una sì;
3. due carte no e una sì;
4. tre carte no e una sì;
5. quattro carte no e una sì;

e così via, fin che si arriva a dodici carte no e una sì. A questo punto tutte le carte sono coperte, tranne l'A, il 4 e il 9. E qui c'è sotto l'algoritmo di generazione dei quadrati.

Mi dicono infine che sta per uscire in America, nei Bantam Books, un libro di giochi vari, da fare con strumenti tradizionali, più un calcolatore elettronico tascabile (*pocket calculator*), come ormai se ne può comprare anche da noi per un prezzo non superiore a quello di una ventina di mazzi di carte. Fra gli altri, vi si insegnano, mi dicono, alcuni solitari, da fare con un mazzo di carte e un calcolatore elettronico tascabile. Staremo, con molta diffidenza, a vedere.

47. Solitari e enigmistica

L'enigmistica comprende infiniti giochi, basati sull'indovinello e sui giochi di parole. Ha origini antichissime, si ritrova in molte culture a livello infantile (questo interessa soprattutto i folkloristi) e a livello sofisticatissimo; occupa oggi in Italia un posto preciso (rubriche enigmistiche) in pubblicazioni periodiche di vario tipo, e gode di una diffusione particolare attraverso settimanali e mensili specializzati (riviste enigmi-

stiche) che hanno inventato e inventano giochi tuttora protetti da copyright (Corte di Cassazione, sentenza 17-27 luglio 1939). Si propongono generalmente, in tali rubriche e riviste, anche problemi di scacchi, di dama, di bridge, giochi matematici e rompicapo vari, che generalmente possono essere considerati, in senso lato, enigmistici; si propongono anche quiz (che non hanno nulla di enigmistico). Si fanno rientrare nell'enigmistica certi antichi procedimenti retorici, che vengono utilizzati per giochi infantili o per sperimentazioni letterarie ludiche e d'avanguardia: p. es. l'acrostico, il lipogramma, il tautogramma; e anche il calligramma. Le riviste a tiratura limitata, di "enigmistica classica", si distinguono per un maggior grado di difficoltà nei quesiti proposti, e per la rigorosa esclusione delle parole incrociate.

Fra gli esempi citati in questa definizione, il primo è quello dei problemi di scacchi, l'ultimo è quello delle parole incrociate. Il primo esempio ci ricorda Philip Marlow, l'investigatore privato di Chandler, che ha il volto di Humphrey Bogart; l'ultimo esempio ci ricorda personaggi minori, come per esempio il geometra Baucherio della *Donna della domenica* (1972). Siamo al solito pendolo tra Napoleone e il marito tradito di Agata, tra Alessandro Manzoni e Gigi Pisano.

Tutti i giochi citati nella definizione di enigmistica, da un estremo all'altro, si possono considerare alla stregua di solitari; ma prenderli in considerazione tutti ci porterebbe fuori strada, come i mazzi di "Lexicon" e di "Kan-U-Go" (cfr. paragrafo 34); basterà aver fatto mente che ci sono anche loro, e che occupano una fetta notevole del tempo medio dell'uomo medio d'oggi. Nella sezione sui solitari senza carte citeremo quello che tra tutti, a ragion veduta, ci sembra il più simile in ispirito ai solitari: il logogrìfo.

48. Opere consultate

Il lettore che mi avesse seguito fin qui avendo la bontà di trovare abbastanza interessanti i primi 47 paragrafi della presente introduzione è vivamente pregato di non leggere questo quarantottesimo, dedicato esclusivamente a chi volesse proprio "studiare" i solitari (per scrivere magari un altro libro).

Premetto che "bibliografia" è l'elenco dei libri, saggi, articoli ecc. che sono stati scritti su un determinato argomento. Io *non* sono in grado di dare una bibliografia sui solitari; posso dare un elenco di opere consultate.

Il più noto libro italiano sui solitari è quello del colonnello Marco

Antonio Brunialti: *I solitari di Napoleone e altri giuochi di pazienza*, Hoepli 1932; seconda edizione aumentata e corretta Hoepli 1941; altra edizione aumentata, con diverso titolo (*I cento solitari di Napoleone ed altri*) Hoepli 1945, ristampata nel 1952, da oltre un decennio esaurita, piuttosto rara anche nel mercato antiquario. Questo libro (il cui stile dà un gradevolissimo sapore di ultimi anni '20; il colonnello Brunialti (1888-1966) fu autore fra i primissimi in Italia di trattati sul bridge e sul golf) è l'unico che si trovi citato nell'unica bibliografia italiana sui solitari che io conosca (*Grande dizionario enciclopedico*, U.T.E.T. 1972).

Attualmente il libro sui solitari più diffuso in Italia è *Il libro completo dei solitari e dei giochi di pazienza*, dei già citati Albert Hodges Morehead e Geoffrey Mott-Smith, Mursia 1951, terza edizione 1965; tradotto in modo discutibile dall'inglese (*The complete book of solitaire and patience games*, Longman's Green 1949, Grosset & Dunlap 1953, Bantam dal 1966, innumerevoli ristampe; col titolo *The complete book of patience*, Faber and Faber 1950, settima edizione 1973). Di questo libro sono noti i limiti (cfr. Regione Lombardia, *La consultazione nelle biblioteche pubbliche*, Mondadori 1975, sezione "Giochi" a cura di Giampaolo Dossena, pag. 214).

Rispetto alla situazione di fatto rappresentata da questi due libri (aldisotto della quale situazione socialmente medio-alta resta spazio per ricerche di tipo folkloristico, come s'è insistentemente accennato) alcuni criteri di scelta e di esclusione sono già stati accennati nei paragrafi precedenti: ho abbondato in solitari ottocenteschi o "infantili", ho lesinato in solitari "aritmetici"; ho abbondato in solitari da 32 carte; ho introdotto i solitari a 40 carte, ma a proposito di questo ripeto la speranza che dalla pubblicazione del presente libro qualche lettore sia spinto a segnalarmene ben altri, certamente diffusi in Italia. Sarei felice di darne notizia in eventuali edizioni successive alla presente.

Rispetto al Brunialti e al Morehead-Smith ho ritenuto opportuno fare qualche altra aggiunta: sia di solitari che già mi risulta siano diffusi in Italia, sia d'altri che ho imparato da amici francesi e inglesi, o da libri francesi e inglesi. Tra queste aggiunte tengo molto alla Francese, per il suo valore di archetipo, e per il discorso demistificatorio che permette contro il Klondike. Moltissimo tengo alla "Scala di Piranesi"; già la inclusi nel volume *Les jeux de société* ("Famille 2000" vol. XIV, Éditions des Connaissances Modernes, Paris-Genève-Bruxelles-Montréal 1971), tradotto in italiano col titolo *Giochi di società* ("Famiglia 2000" vol. XVI, Unione Editoriale, Milano s. d. ma 1973) e in tedesco col titolo *Das grosse Buch der Spiele* ("Moderne Familie"

vol. II, Éditions des Connaissances Modernes, Freiburg-München 1974) e in spagnolo col titolo *Los juegos de sociedad* ("Familia 2000" vol. XV, Editorial Everest, Léon 1973). Questa "Scala di Piranesi" è stata da me descritta anche sul settimanale "Il Mondo", nel numero 10, anno XVII, Milano 6 marzo 1975.

Fra i libri angloamericani che ho avuto sottomano, il già citato *Card games for one* di George F. Hervey è l'unico che rechi una bibliografia. Fino ad oggi, dei libri citati dall'Hervey sono riuscito a vederne solo tre (il Dalton, il King, e ovviamente il Morehead); però lo Hervey trascura i libri in lingua altra dall'inglese (il Brunialti, che ritengo notevole anche sul piano internazionale; e libri francesi come il bellissimo *Livre illustré des patiences* della Comtesse Blanccoeur, I.U. Kern [Max Müller], Breslau s.d., che fu patentemente fra le fonti del Brunialti; e tutta la letteratura francese sarà da seguir meglio di quanto si sia fatto sinora: al British Museum, segnatura 7913 aaa 40 esiste un'opera di "Madame de***", intitolata *Le livre des patiences*, che è del 1852 nella nona edizione: che vuol dire ventidue anni prima di Lady Cadogan); trascura i più antichi testi inglesi (come questa Lady Cadogan, di cui già parlavamo al paragrafo 38, e altri citati dal Morehead); trascura recenti testi angloamericani che pur si trovano nella mia modestissima biblioteca (come il Moyse 1950, il Phillips 1960; e, posteriore solo alla prima edizione dello Hervey, il Brown 1966). Non sto rimproverando allo Hervey di non aver fatto quello che io stesso non ho fatto; sto suggerendo a chi avrà ancora voglia di occuparsi di solitari di partire da una ricerca bibliografica a tappeto, per metter giù delle tabelle comparative, unificando (a riferimenti incrociati) i nomi e fissando le date in cui per la prima volta i vari solitari furono descritti. La definizione di enigmistica che si legge nel paragrafo 47, da me redatta per l'*Enciclopedia Pratica Bompiani*, è qui riprodotta per gentile concessione dell'editore Bompiani.

49. Post scriptum

Dopo la consegna del dattiloscritto all'Editore son successe alcune cose, notevoli per gli altri e interessanti per me, che voglio registrare.

a) Bergamo 1975. Il *maître cartier* Masenghini ha ristampato, per il centenario della ditta, un mazzo estinto di Tarocchino Milanese (fine sec. XIX).

b) Milano 1975. Bompiani ha pubblicato un'introduzione all'alchi-

mia, di Elèmire Zolla, intitolata *Le meraviglie della natura*, con straordinarie notizie giunte dall'Oriente sui quadrati magici.

c) Parigi 1975. Flammarion ha pubblicato un libro di Pierre Berloquin, intitolato *100 grandes réussites*, notevole per la bibliografia (si impara che Madame de *** è la Marquise de Fortia, e che la prima edizione del *Livre des solitaires* è del 1842) e per la pubblicazione di alcuni solitari "d'autore", che è quasi una prima soddisfazione al desiderio espresso nel finale del capitoletto precedente. Persuasiva anche la struttura tematica. Ovviamente nelle "*grandes* réussites" non rientrano i solitari *piccoli*, cioè poveri o folkloristici; e anche tra quelli grandi mancano sia la Scala di Piranesi, sia Sofia; alla bibliografia manca il Brunialti; si dicono cose strane su Napoleone.

d) Roma 1975. L'Unione nazionale collezionisti d'Italia è stata costretta dal Comune di Roma a lasciare i vecchi locali della Torre dei Conti; ha ora un recapito provvisorio in via Giorgio Zoega 3.

e) Groppallo 1975. Ho preso in mano per la prima volta gli *Esercizi spirituali* (*Ejercicios Espirituales*, 1548) di sant'Ignazio (Ignazio di Loyola, 1491-1556). È sempre più chiaro che molti libri sono *da leggere*, altri sono da fare. Si può leggere una guida turistica, si può leggere un elenco telefonico (lo ha dimostrato Breton nel 1920); *non* si possono leggere gli *Esercizi spirituali* (lettera di sant'Ignazio a Alessio Fontana, 5 ottobre 1555: "la forza e l'energia degli *Esercizi* consiste nella loro pratica effettiva"); *non* si può leggere un libro sui solitari.

II

Glossario di termini tecnici

A (maiuscolo) Sigla del valore di Asso.
accomodato → IMPILARE
a cerchio chiuso, sequenza → SEQUENZA A CERCHIO CHIUSO
ad archi di cerchio, sequenze → SEQUENZE AD ARCHI DI CERCHIO
allogare → METTERE
alzare → TAGLIARE
andar su → BASE
appaiate Si dice di carte che si presentano o si combinano a COPPIE dello stesso valore (due J, due 7 ecc.).
ascendente, sequenza → SEQUENZA ASCENDENTE
attingere → PRENDERE
ausiliarie → OPERATIVE

banco Tavolo (o tavola) sul quale si fa il solitario. // Mettere in b.: distribuire, disporre (o meglio predisporre) le carte sul tavolo da gioco secondo un certo ordine (SCHIERAMENTO).
base Carta dello SCHIERAMENTO (o alla quale è riservata nello schieramento una CASELLA), sulla quale si deve costruire una SEQUENZA; la costruzione di sequenza sulle b. è lo scopo di molti solitari. // L'atto di affrettare la costruzione di sequenze sulle b. è detto *andar su*. // Nei solitari descritti in questo libro, una volta che una carta è stata messa sulla sua BASE (in modo immediato, per contatto diretto, come prima carta della sequenza; o in modo mediato, per contatto indiretto, come carta successiva nel corso della sequenza) non può più essere tolta (non è mai permesso *tirar giù*). // Molte carte OPERATIVE si potrebbero considerare alla stregua di "basi provvisorie", dacché su di esse si costruiscono SEQUENZE PROVVISORIE; ma il termine di *basi provvisorie* è usato solo per il solitario detto "Ventaglio". // Le b.

possono essere *esposte* (già presenti nello schieramento), *celate* (ad esse sono riservate nello schieramento certe caselle, e in tali caselle le b. prendono posto man mano che si presentano, p. es. man mano che escono dal tallone), *semiesposte* (quando una base è presente nello schieramento, e per le altre sono riservate nello schieramento certe caselle, in cui le basi rimanenti prendono posto man mano che si presentano). // Le b. sono sempre SCOPERTE e sempre LIBERE.

bloccata Si dice di una carta in banco, che non possa essere spostata, o sulla quale non se ne possano mettere altre. È il contrario di LIBERA.

buttare Mettere (disordinatamente) una o più carte negli SCARTI.

c (minuscolo) Sigla del seme di cuori, o coppe.

capovolgere → RIBALTARE

casa Spazio nello SCHIERAMENTO destinato ad accogliere una o più carte (RIGHE, COLONNE o VENTAGLIETTI: non PACCHETTI). // Una c. che non abbia ancora accolto una o più carte, o da cui tutte le carte siano state tolte, si dice VUOTA (non "libera"). // Altri, invece di c., o oltre che c., dicono *casella*, *posto*.

casella Spazio dello SCHIERAMENTO destinato ad accogliere una carta o un PACCHETTO. Una c. che non abbia ancora accolto una carta o un pacchetto, o da cui carta o pacchetto siano stati tolti, si dice VUOTA (non "libera"). // Altri, invece di c., o oltre che c., dicono *casa, posto*. // Nei nostri schemi una c. vuota si rappresenta come indicato dal disegno (fig. 2).

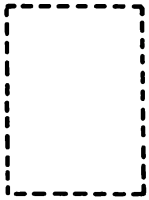


Fig. 2. Casella vuota.

catena caotica Tipo di SEQUENZA doppiamente bastarda: non solo la si costruisce per pura successione numerica, senza badare né a semi né a colori, ma la si costruisce in modo alternamente ascendente e discendente. P. es. 4f, 5q, 6p, 5c...

collocare → METTERE

colonna Due o più carte poste una sotto l'altra, verticalmente, cioè perpendicolarmente al bordo del tavolo dove è seduto il giocatore (al contrario, si dice RIGA di due o più carte poste una di fianco all'altra, orizzontalmente). Oltre che di singole carte, si dice anche di PACCHETTI. // Una c. si mette in banco dall'alto verso il basso. // La carta più bassa (o inferiore, o ultima) di una c. generalmente è LIBERA. // Altri, invece di c., o oltre che c., dicono *fila*.

colore Ciascuno dei generi in cui si distinguono e si raggruppano le carte di un mazzo: rosso e nero. I due colori (genere) si suddividono in quattro SEMI (specie). // Alla distinzione dei c., caratteristica delle carte di tipo francese e anglofrancese, corrisponde, nelle carte di tipo italiano e spagnolo, la distinzione della forma: corta e lunga. // Vedi la tabella dei semi e dei colori, alla voce SEME.

comparire allo scoperto → SCOPRIRE

coperta Si dice di una carta col DORSO in alto: di cui dunque non si possono vedere né SEME né VALORE. È il contrario di SCOPERTA. Coperto si dice di un PACCHETTO di cui la prima carta sia c. (ma nota bene che in un pacchetto coperto tutte le carte sono col dorso in alto, non solo la prima). // Negli schemi di questo libro una carta c. e un pacchetto c. si rappresentano come indicato dal disegno (fig. 3).

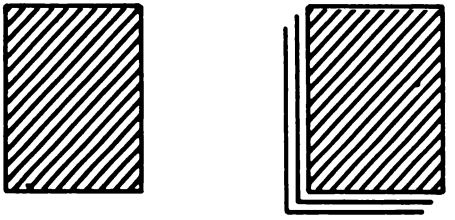


Fig. 3. Carta coperta (a sinistra) e pacchetto coperto (a destra).

coppia Come nel poker, si dice di due carte che abbiano lo stesso VALORE (carte *appaiate*). P. es. due 7, due J. // Da non confondere con DOPPIA.

coricata → SDRAIATA

discendente, sequenza → SEQUENZA DISCENDENTE

distribuire Mettere in banco, disporre (o meglio predisporre) le carte sul tavolo da gioco secondo un certo ordine (SCHIERAMENTO). //

Quando non altrimenti specificato, una distribuzione avviene da sinistra a destra e dall'alto verso il basso.

doppie Usando due mazzi di carte, si chiamano d. le carte che abbiano lo stesso VALORE e siano dello stesso SEME (p. es. due re di quadri, due Kq). // In un solo mazzo di carte non ci sono carte d.: ci sono solo carte "dello stesso valore" (non si confonda doppia con COPPIA).

dorso Lato della carta (decorato in vari modi; le carte di un mazzo hanno tutte un d. uguale) opposto alla FACCIA. Una carta che mostra il d. (avendo la faccia appoggiata al banco) si dice COPERTA.

dritta In piedi: si dice di carta che presenti al giocatore il lato corto (che abbia i lati corti paralleli al bordo del tavolo dove siede il giocatore). È il contrario di SDRAIATA.

dritto → FACCIA

esposizione → SCHIERAMENTO

estrarre → PRENDERE

f (minuscolo) Sigla del seme di fiori, o bastoni.

faccia Lato della carta su cui si vedono SEME e VALORE. La f. è opposta al DORSO. // Una carta che mostri la f. si dice SCOPERTA. // Altri, invece di f., o oltre che f., dicono DRITTO.

figure In un mazzo di 52 carte, anglofrancese, J. Q, K; in un mazzo regionale italiano Fante, Cavallo (o Donna, o Regina), Re; in un mazzo tedesco Under, Ober, Koenig. Le carte che non siano f. si chiamano *numerali*.

fila → COLONNA

giocabile → LIBERA

impilare Disporre a pila, sovrapporre in modo da formare una pila, cioè mettere le carte una sopra l'altra in modo che la prima (sovrastante) copra bene l'altra o le altre (sottostanti). // Le carte si impilano nel POZZO, ordinatamente; si buttano negli SCARTI, disordinatamente. // Carte impilate sono carte SOVRAPPOSTE TOTALMENTE. // Di carte impi-

late è costituito un PACCHETTO. // Altri, di un pacchetto ben impilato, dicono *accomodato*.
incignato Si dice di un PACCHETTO, costituito da un preciso numero di carte, dal quale ne sia già stata tolta una.
indice Ripetizione sintetica del valore e del seme di una carta ai suoi angoli. Fenomeno di ridondanza introdotto, a quanto si dice, in America nel 1871.
in piedi → DRITTA

J (maiuscolo) Sigla del valore di Jack o Fante.

K (maiuscolo) Sigla del valore di King, o Re.

legate → SEQUENZA
libera Si dice di una carta che possa subire SPOSTAMENTI, o sulla quale se ne possano mettere altre. È il contrario di BLOCCATA. // Le BASI sono sempre l. // Le carte OPERATIVE sono libere a certe condizioni (p. es. la prima carta a destra di un VENTAGLIETTO, l'ultima carta alla base di una COLONNA). // Le carte di RINCALZO sono libere a certe condizioni (generalmente è sempre libera la prima carta del POZZO). // Generalmente è sempre libera la prima carta del TALLONE. // Una CASA o CASELLA, quando è VUOTA, non sempre è l. // Altri, invece di l., o oltre che l., dicono *utilizzabile*, *giocabile*.
lineare, sequenza → SEQUENZA LINEARE

mano, manche → SMAZZATA
mazzetto → PACCHETTO
mazzo L'insieme delle carte che si adoperano per fare un solitario. // Un m. di carte è caratterizzato da certi SEMI e da certo ordine di VALORI, che permettono di collocarlo in un certo tipo (italiano, spagnolo, francese, tedesco: cfr. l'introduzione al presente volume). // Un m. di carte è costituito da un certo numero di carte. // Certi m. appartengono allo stesso tipo ma hanno diverso numero di carte; certi m. hanno lo stesso numero di carte ma appartengono a tipi diversi. //

Per ogni solitario si indica di quante carte deve essere costituito il m. (o di quante carte deve essere costituito ciascuno dei due o più m.); a che tipo appartenga il m. ha una importanza secondaria. // Quando si indica che il m. deve avere 52 carte, si intende che tale m. sia di tipo anglofrancese, o sia ricavato da un mazzo di tarocchi scartando gli arcani maggiori e i quattro cavalli. // Quando si indica che il m. deve avere 40 carte, si intende che tale mazzo sia di tipo regionale italiano (con esclusione delle trevisane da 52, delle bresciane e delle salisburghesi), o sia ricavato da un mazzo anglofrancese scartando gli 8, i 9, i 10. // Quando si indica che il m. deve avere 32 carte, si intende che tale mazzo sia di tipo francese, o sia ricavato dal mazzo anglofrancese scartando 2, 3, 4, 5, 6. // Non si confonda il m. col TALLONE (o "mazzo restante").

mazzo degli scarti → TALLONE

mazzo restante → TALLONE

mescolare → MISCHIARE

mettere Altri, invece di m., o oltre a m., dice *porre*, *collocare*, *sistemare*, *allogare*, *piazzare*. "Porre" sembra un perfetto sinonimo di m.; gli altri quattro verbi sembrano indicare un m. definitivo, e pertanto sembra si addicano solo al m. carte in SEQUENZA. Ci sembra che m. vada bene sia per collocamenti definitivi, sia per collocamenti provvisori. Per dire cose diverse ci siamo riservati l'uso di altri due verbi: BUTTARE e IMPILARE.

mischiare Mescolare, scozzare: maneggiare (con varie tecniche) le carte in modo che il MAZZO finisca per presentarsi presumibilmente in una successione diversa da quella che aveva nel momento in cui si sono raccolte dal banco le carte (le quali, per effetto di un precedente gioco, più o meno riuscito, si erano venute a disporre secondo un certo ordine, in certi accostamenti o raggruppamenti o sequenze). // Si dice "m. *le carte* del mazzo", ma anche "m. *il mazzo*".

mossa → SPOSTAMENTO

mucchietto → PACCHETTO

numerali, carte → FIGURE

operative 1. Carte dello SCHIERAMENTO con le quali si fanno gli SPOSTAMENTI (eliminazioni o costruzioni di sequenze). // 2. Carte dello schieramento, diverse dalle BASI, con le quali e sulle quali si costrui-

scono le SEQUENZE PROVVISORIE. // 3. Carte dello schieramento diverse dalle basi, e diverse dalle carte di RINCALZO, su cui sole si fanno gli spostamenti, e con cui si fanno i primi e più numerosi spostamenti. // Le carte o. possono essere tutte SCOPERTE, o tutte COPERTE, o parte scoperte e parte coperte; tutte LIBERE, o parte libere e parte BLOCCATE. // Altri, invece di carte o., dicono *tableau*, o carte *ausiliarie*.

p (minuscola) Sigla del seme di picche, o spade.

pacchetto Due o più carte impilate. // Altri, invece di p., o oltre che p., dicono *mazzetto*, *mucchietto*.

palo → SEME

parzialmente sovrapposte Detto di carte: SOVRAPPOSTE ORIZZONTALMENTE O SOVRAPPOSTE VERTICALMENTE. Dal contesto è sempre chiaro di quale caso si tratti. // Di solito due carte sono p.s. per risparmiare spazio; questo artificio p. es. è utile nel solitario della "Scala di Piranesi"; questo artificio va evitato in altri solitari, come p. es. quello delle "Sterzate Brusche".

per colore, sequenza → SEQUENZA PER COLORE

per colori alterni, sequenza → SEQUENZA PER COLORI ALTERNI

per esclusione di seme, sequenza → SEQUENZA PER ESCLUSIONE DI SEME

per mera successione numerica, sequenza → SEQUENZA PER MERA SUCCESSIONE NUMERICA

per seme, sequenza → SEQUENZA PER SEME

pescare → PRENDERE

piazzare → METTERE

porre → METTERE

posto → CASA, CASELLA

pozzo L'insieme degli SCARTI non definitivi, che si possono riutilizzare. // Il p. è sempre scoperto. // Dal p. si prende una carta per volta (del p. è LIBERA la prima carta, quella sovrastante). // Generalmente le carte prese dal p. hanno destinazione (possibilità di collocamento) uguale a quella delle carte prese dal TALLONE. // Una carta si butta disordinatamente negli scarti, si impila ordinatamente nel p.; il p. è un PACCHETTO. // In certi solitari il p., ribaltato e non mischiato, si usa, nella seconda e terza smazzata, a mo' di nuovo tallone. // Altri, invece di p., dicono *mazzo degli scarti* (intendendo "mazzo degli scarti non definitivi").

prendere (a) P. una carta dal TALLONE significa sempre afferrare la

prima carta, sovrastante le altre; e poiché il tallone è sempre COPERTO si sottintende che, afferrata una carta dal tallone, la si guarda ribaltandola, cioè scoprendola. // P. una carta dal POZZO è lo stesso (benissimo si direbbe *attingere*): con la differenza che il pozzo è sempre SCOPERTO. // P. una carta da un PACCHETTO è lo stesso: con la differenza che un pacchetto può essere coperto o scoperto. // Altri, invece di p., o oltre che p., dicono *estrarre* (ma questo verbo sembra escludere l'idea di prendere la prima carta, sovrastante le altre), *tirare*, *pescare* (ma questi due verbi indicano un prendere a caso, e specialmente prendere a caso per decidere una sorte).

prendere (b) Si dice p. anche dell'atto di afferrare e sollevare dal banco una carta isolata, o una carta che sta all'estremità destra di un VENTAGLIO, o in fondo a una COLONNA, per farle subire uno SPOSTAMENTO. Se la carta che si prende è COPERTA, si sottintende che una volta prèsala la si guarda ribaltandola cioè scoprendola.

Q (maiuscolo) Sigla del VALORE di Queen, o Donna (o Regina, o Cavallo).

q (minuscolo) Sigla del SEME di quadri, o denari (o ori).

ribaltare Prendere una carta e farla passare dalla condizione di COPERTA a quella di SCOPERTA (o viceversa); prendere un PACCHETTO, o il POZZO, e far sì che la prima carta diventi l'ultima, e viceversa. // Altri, invece di r., o oltre che r., dicono *capovolgere*, *rovesciare*.

ricaricamento, ricaricare Atto del distribuire uniformemente nuove carte, prese dal TALLONE, sulle carte OPERATIVE o nello SCHIERAMENTO delle carte operative (colmando CASE o CASELLE che si siano rese vuote; coprendo case o caselle già occupate, nelle quali si siano già fatti spostamenti; anche sovrapponendo una nuova carta all'ultima carta di una COLONNA che sia in sequenza con altre sovrastanti). // Un esempio di r. è descritto nel solitario "Agnese".

ridistribuzione → SMAZZATA

riga Due o più carte poste una di fianco all'altra, orizzontalmente, cioè parallelamente al bordo del tavolo dove è seduto il giocatore (al contrario, si dice COLONNA di due o più carte poste una sotto l'altra, verticalmente). Oltre che di singole carte, r. si dice anche di PACCHETTI. // Altri, invece di r., dice *fila*.

rincalzo Nello SCHIERAMENTO, si raggruppano sotto il nome di carte

di r. quelle che non sono immediatamente OPERATIVE: cioè la RISERVA e il POZZO.

riserva Carte dello SCHIERAMENTO che hanno una certa destinazione, analoga a quella delle carte del POZZO; ma il pozzo si viene costituendo durante il gioco, mentre la r. è precostituita; inoltre la possibilità di usare le carte della r. è a volte sottoposta a certi vincoli. // In solitari come quello del "Ventaglio" si hanno due r., con destinazioni sottilmente diverse. // Le carte della r. possono essere COPERTE o SCOPERTE; possono essere LIBERE o BLOCCATE.

rovesciare → RIBALTARE

rovescio → DORSO

scarti Carte che vengono definitivamente messe da parte (all'inizio del gioco, in gruppo; più spesso durante il gioco, una alla volta), per non essere più utilizzate. // Le carte si buttano disordinatamente negli s.; altre carte si impilano ordinatamente nel POZZO (e questi sono s. *provvisori*).

schieramento Ordine secondo il quale si dispongono (o meglio si predispongono le carte in banco all'inizio del gioco. Lo s. comprende anche la previsione del modo in cui altre carte si disporranno durante lo svolgimento del gioco (cioè comprende anche spazi per CASELLE vuote). // Nello s. (ma non in tutti gli s.) si possono distinguere le BASI (o caselle destinate ad accogliere le basi), le carte OPERATIVE (disposte nella più elementare delle figure, una RIGA, o in più righe – e dunque in COLONNE – o in figure più complesse, come p. es. la SIRINGA), le carte di RINCALZO (RISERVA, POZZO). Il TALLONE non fa parte dello s. // Altri, invece di s., dicono *esposizione*.

scoperta Si dice di una carta posta in banco col DORSO in basso: di cui dunque si possano vedere SEME e VALORE (di cui si veda la FACCIA). È il contrario di COPERTA. // Scoperto si dice anche di un PACCHETTO, di cui sia s. la prima carta (ma nota bene che in pacchetto s. anche tutte le carte sottostanti hanno il dorso in basso: tolta la prima carta da un pacchetto s., sotto ad essa appare scoperta la seconda, *compare allo scoperto* la seconda). // Negli schemi di questo libro una carta e un pacchetto s. si rappresentano come indicato dalla fig. 4. // *Quando non altrimenti specificato, si intende che tutte le carte e tutti i pacchetti dello schieramento siano s.*

scoprire Atto di prendere una carta coperta (che mostra il DORSO) e ribaltarla, in modo che se ne possano vedere SEME e VALORE (la FACCIA). Si dice anche di un PACCHETTO coperto (la cui prima carta mostra

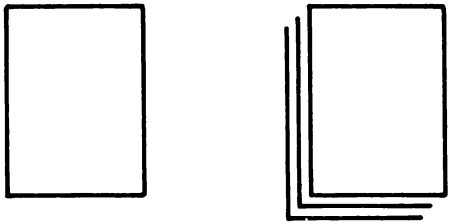


Fig. 4. Carta scoperta (a sinistra) e pacchetto coperto (a destra).

il dorso, e anche le carte sottostanti hanno la faccia rivolta al banco). Quando si prende la prima carta di un pacchetto scoperto (in cui anche le carte sottostanti hanno il dorso rivolto al banco) la carta sottostante (la seconda carta) *compare allo scoperto.*

scozzare → MISCHIARE

sdraiata Coricata: si dice di carta che presenti al giocatore il lato lungo (che abbia i lati lunghi paralleli al bordo del tavolo dove siede il giocatore). È il contrario di DRITTA.

seme Ciascuna delle quattro specie in cui si distinguono e si raggruppano le carte di un mazzo, contraddistinte da diversi simboli: cuori quadri fiori picche nelle carte di tipo francese o anglofrancese; coppe denari bastoni spade nelle carte di tipo italiano o italospagnolo; cuori campanelli foglie ghiande nelle carte di tipo tedesco. // I semi si raggruppano a loro volta in COLORI come mostra la tabella (fig. 5). // Nell'ambito di uno stesso s. le carte si ordinano per VALORE. // Altri, invece di s., dicono *palo.*

sequenza Serie di carte in ordinata successione di valore A, 2, 3 ecc.). Una s. può essere ASCENDENTE O DISCENDENTE; può essere LINEARE O A CERCHIO CHIUSO; può essere PER SEME O PER COLORE O PER COLORI ALTERNI O PER ESCLUSIONE DI SEMI O PER PURA SUCCESSIONE NUMERICA; due s. possono essere AD ARCHI DI CERCHIO. // Diciamo che due o più carte *sono in s.*; altri dicono che due o più carte sono *legate in s.* (ma "legate" sembra sinonimo di "bloccate", sembra il contrario di "libere"; e invece se due o più carte sono in s., non necessariamente sono BLOCCATE: salve certe condizioni, almeno una è LIBERA, o tutte sono libere, entro certi limiti). // In linea di massima, se non diversamente specificato, si intende che quando è possibile spostare una carta sia possibile anche spostare altre carte che siano in sequenza con essa (→ SIRINGA, per la distinzione tra S. SNODATE e S. SEGMENTATE). // Mettere due o più carte in s. si dice *costruire* una s. // La maggior parte delle s.

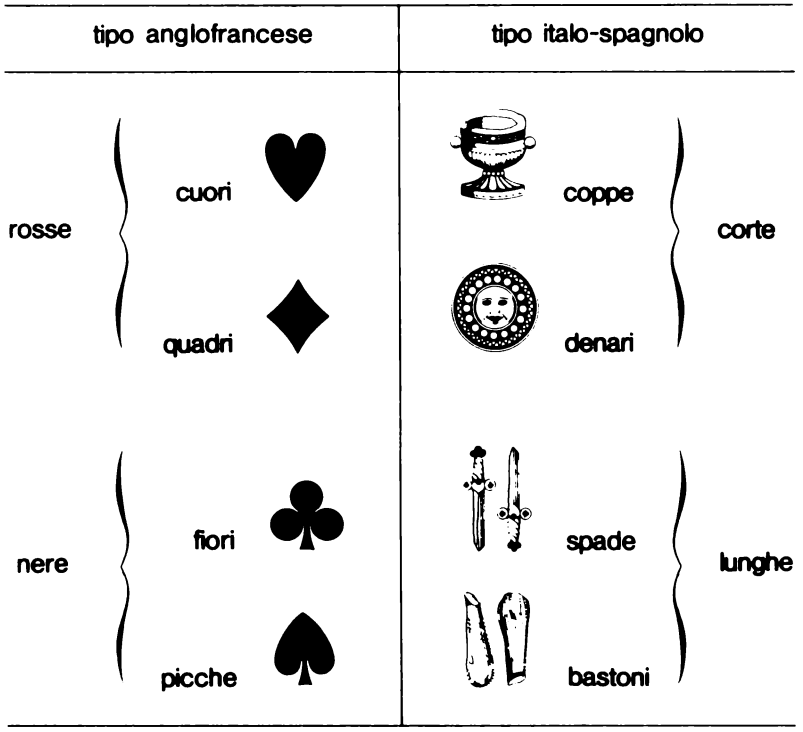


Fig. 5. Tabella di corrispondenza dei semi e dei colori.

sono impilate su BASI, ma possono anche esser disposte in RIGA, come nel solitario delle "Lacune". // Altri, invece di s., o oltre che s., dicono *serie*, *successione*.

sequenza a cerchio chiuso Quando diciamo "sequenza" senz'altra specificazione, intendiamo una sequenza lineare (A, 2, 3 ... K ascendente; K, Q, J ... A discendente); tali sequenze, che sono le più frequenti, si hanno ovviamente quando la base sia un A, o un K. Quando però la base, in solitari come p. es. quello di "Agnese", sia una carta qualsiasi, diversa da A e K, necessariamente la sequenza da costruire su tale base non sarà più lineare, bensì circolare, e più precisamente a cerchio chiuso. P. es. se la base è un 5, la sequenza ascendente sarà 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A, 2, 3, 4; la sequenza discendente sarà

5, 4, 3, 2, A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6. // Anche la s. a c.c., come quella lineare, può essere per seme, per colore, per colori alterni, per esclusione di semi, per mera successione numerica. // Anziché "s. a cerchio chiuso" basterebbe dire "s. *a cerchio*", ma la formula ridondante risulta più immediatamente chiara.

sequenza ad archi di cerchio chiuso Quando diciamo "sequenza a cerchio chiuso" intendiamo un'unica s., da costruire su un'unica BASE (base scelta a caso, diversa da K e A). Quando, con un mazzo di 52 carte, le BASI (sempre se scelte a caso, diverse da A e K) sono due, necessariamente su tali basi si dovranno costruire due archi di sequenza a cerchio chiuso, che si saldano. Questo caso si ha p. es. in solitari come quello del "Cresci e cala", dove, dato un 6 come carta indice, le basi sono i 5 (sui quali costruire s. discendenti) e i 7 (sui quali costruire s. ascendenti). L'unica difficoltà, per chi non sia portato a certi calcoli, sta nel fissare i limiti delle due diverse sequenze, cioè il punto in cui i due archi si saldano. Il principio è esposto dal disegno (fig. 6); ad ogni buon conto si veda come prontuario la tabella (fig. 7).

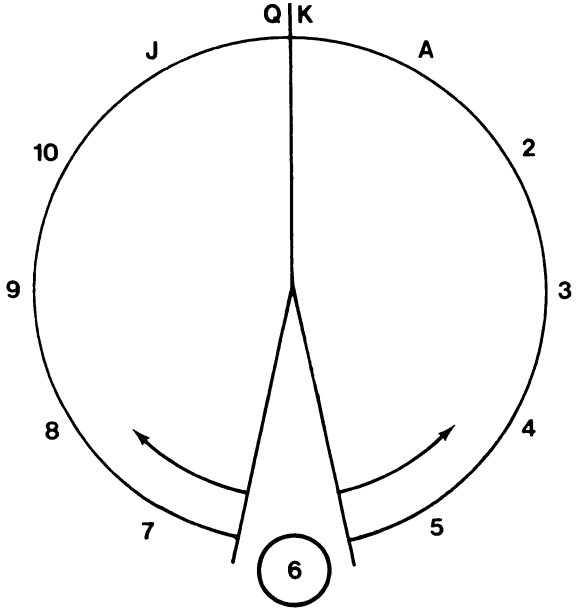


Fig. 6. Principio per fissare i limiti delle sequenze ad archi di cerchio chiuso, scelto ad es. come carta indice il 6.

carta indice	sequenza discendente	sequenza ascendente
A	K-8	2-7
2	A-9	3-8
3	2-10	4-9
4	3-J	5-10
5	4-Q	6-J
6	5-K	7-Q
7	6-A	8-K
8	7-2	9-A
9	8-3	10-2
10	9-4	J-3
J	10-5	Q-4
Q	J-6	K-5
K	Q-7	A-6

Fig. 7. Tabella per fissare i limiti delle sequenze ad archi di cerchio chiuso.

sequenza ascendente Serie di carte in successione di VALORE crescente: A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K in un mazzo di 52 carte. // Per s.a. senza altra specificazione si intende una s.a. LINEARE. // Altri, invece di s.a., o oltre che s.a., dicono s. *crescente* o s. *in crescendo*.
sequenza discendente Serie di carte in successione di VALORE decrescente: K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, A in un mazzo di 52 carte. // Per s.d. senza altra specificazione si intende una s.d. LINEARE. // Altri, invece di s.d., o oltre che s.d., dicono s. *decrescente* o s. *in calando*.
sequenza lineare Sequenza ASCENDENTE che parte dall'A per arrivare al K, o sequenza DISCENDENTE che parte dal K per arrivare all'A.
sequenza per colore Serie di carte in successione di VALORE (ASCENDENTE O DISCENDENTE, LINEARE O A CERCHIO CHIUSO) caratterizzata dal fatto che tali carte siano tutte rosse (cuori e quadri) o tutte nere (fiori e picche). Nelle carte regionali di tipo italiano o di tipo spagnolo, al colore rosso corrisponde la forma corta (coppe e denari), al colore nero corrisponde la forma lunga (bastoni e spade).

sequenza per colori alterni Serie di carte in successione di VALORE (ASCENDENTE O DISCENDENTE, LINEARE O A CERCHIO CHIUSO) caratterizzata dal fatto che tali carte siano alternamente una rossa (cuori o quadri) e una nera (fiori o picche); nelle carte di tipo italiano o di tipo spagnolo una corta (coppe o denari) e una lunga (bastoni o spade).
sequenza per esclusione di semi Serie di carte in successione di VALORE (ASCENDENTE O DISCENDENTE, LINEARE O A CERCHIO CHIUSO) caratterizzata dal fatto che ciascuna carta si lega alla precedente purché sia di SEME diverso: un cuori può andare su un quadri, un fiori, un picche, non su un cuori.
sequenza per mera successione numerica Serie di carte in successione di VALORE (ASCENDENTE O DISCENDENTE, LINEARE O A CERCHIO CHIUSO) in cui non si tiene conto né del SEME né del COLORE. La si definirebbe la più bastarda delle s. se non esistesse di peggio: la CATENA CAOTICA.
sequenza per seme Serie di carte in successione di VALORE (ASCENDENTE O DISCENDENTE, LINEARE O A CERCHIO CHIUSO) caratterizzata dal fatto che tali carte appartengono tutte allo stesso SEME.
sequenze provvisorie Quando lo SCHIERAMENTO comprenda delle BASI su queste si devono costruire sequenze definitive, o sequenze senz'altra specificazione; sulle carte OPERATIVE invece si costruiscono s.p., che poi si trasferiscono sulle basi. // Se sulle basi si costruiscono sequenze ASCENDENTI, sulle carte operative si costruiscono s.p. DISCENDENTI, e viceversa.
serie → SEQUENZA
siringa « Antico strumento pastorale greco fatto per lo più di canne tenute insieme con cordicelle o cera, provviste d'imboccatura allo stesso livello ma diverse per lunghezza » (dai dizionari); prerogativa nell'Antichità Classica del Dio Pan, è ancora usata nel Pian d'Erba e in Brianza dai *fregamüsòn*, che la chiamano *firlinfeu*. // Chiamiamo "a siringa" uno SCHIERAMENTO di carte OPERATIVE costituito da cinque, sette, nove o dieci colonne (canne) descrescenti, come quelli indicati p. es. dalle figure che illustrano il solitario della "Francese" e le sue varianti. // Tradizionalmente, alcune s. hanno la canna più lunga a sinistra, altre a destra. // Un solitario con schieramento di carte operative a s. si distingue in primo luogo per il mazzo impiegato (di 32, 40, 52 carte, o due mazzi di 52) e per il numero di colonne della s. // Le s. inoltre si distinguono per sette connotati. // 1. nudità o meno. Chiamiamo NUDE le s. in cui tutte le carte sono scoperte; VESTITE le s. in cui tutte le carte sono coperte, tranne quelle in fondo a ogni colonna. // 2. presenza o meno di una RISERVA. // 3. presenza o meno del POZZO, le

smazzate sono generalmente tre; quando manca il pozzo, vige il principio del RICARICAMENTO; col ricaricamento, si ha sempre una smazzata sola; si danno casi in cui non c'è ricaricamento e non c'è pozzo, ma la mancanza del pozzo è apparente (s. CON POZZO IMPLICITO), e in questo caso le smazzate sono illimitate. // 4. possibilità di occupare le CASE vuote (resesi vuote nella prima riga per esaurimento di una colonna) solo con i K (s. REGALE) o con una carta qualsiasi (s. PLEBEA). // 5. presenza di BASI ESPOSTE (in una riga sovrastante la s.) o necessità di estrarre tutte le basi dalle colonne e dal tallone durante lo svolgimento del gioco (s. a BASI CELATE); oppure una sola base può essere esposta, mentre le altre devono essere estratte dalle colonne e dal tallone durante lo svolgimento del gioco (s. a BASI SEMIESPOSTE). // 6. Obbligo di costruire sulle carte in fondo alle colonne sequenze a colori alterni (s. a COLONNE BICOLORI) o per colore (s. a COLONNE MONOCROME). // 7. possibilità di spostare dal fondo di una colonna al fondo di un'altra colonna una o più carte in sequenza (s. SNODATA), oppure divieto di spostare più di una carta per volta (s. SEGMENTATA).

sistemare → METTERE

smazzata Atto dell'*usare* per un solitario il mazzo di carte prescritto (o l'insieme dei mazzi prescritti) e, in certi casi, atto del *riusare* parte del mazzo (o dell'insieme dei mazzi). La s. dunque comprende la distribuzione delle carte in banco, per lo SCHIERAMENTO, e/o l'esaurimento del TALLONE; più, in certi casi, il riutilizzo (dopo una prima fase di gioco), a mo' di nuovo tallone, del POZZO, e/o di parte delle carte dello schieramento (ferme sempre restando le basi e le sequenze che si son cominciate a costruire). // Si dice che un solitario si fa in una s. se si usa una volta il mazzo, si fa in due s. se si usa una volta il mazzo e lo si riusa in parte; si fa in tre s. se si usa il mazzo, e lo si riusa due volte. // Se una s. successiva alla prima si fa usando solo il pozzo, questo non si mischia; se la si fa usando il pozzo e altre carte dello schieramento, l'insieme a volte si mischia, a volte no; se la si fa usando solo carte operative e riserve (in solitari che non hanno il pozzo) l'insieme a volte si mischia, a volte no. // Altri anziché s. dicono *mano*, o *manche*; e chiamano *ridistribuzione* ogni s. successiva alla prima.

sovrapposta orizzontalmente Parzialmente sovrapposta in linea orizzontale. Si dice di una carta che copre la metà laterale di un'altra, in riga, così che si possano vedere valore e seme di entrambe, risparmiando spazio. Nei nostri schemi due carte s.o. si rappresentano come indicato dal disegno (fig. 8).

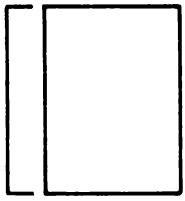


Fig. 8. Due carte sovrapposte orizzontalmente.

sovrapposta verticalmente Parzialmente sovrapposta in linea verticale. Si dice di una carta che copre la metà inferiore di un'altra, in colonna, così che si possano vedere valore e seme di entrambe risparmiando spazio. Nei nostri schemi due carte s.v. si rappresentano come indicato dal disegno (fig. 9).

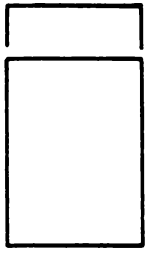


Fig. 9. Due carte sovrapposte verticalmente.

sovrapposte a ventaglio → VENTAGLIETTO
sovrapposte totalmente Si dice di carte messe accuratamente una sopra l'altra in modo che la prima (sovrastante) copra bene l'altra o le altre. È sinonimo di *impilate*.
spostamento Atto di muovere una carta all'interno dello SCHIERAMENTO per eliminarla o per metterla in una SEQUENZA (dalle carte di RINCALZO a quelle OPERATIVE; tra le OPERATIVE; dalle operative alle BASI). // Altri, invece di s., o oltre che s., dicono *mossa*.
successione → SEQUENZA

tableau → OPERATIVE
taglio, tagliare Atto del togliere almeno tre carte dal mazzo e di metterle in banco, senza guardarle, accanto alle rimanenti. Il mazziere

prende queste rimanenti e le impila sulle prime. Si taglia il mazzo dopo averlo mischiato. Chi fa solitari mischia il mazzo ma di solito non lo taglia (tranne che nel caso di solitari da giocare in due: e qui il taglio spetta all'avversario, come in tutti gli altri giochi di carte). Altri, invece di t., dicono *alzare*.

tallone La parte del MAZZO che resta dopo aver disposto in banco lo SCHIERAMENTO. // Il t. è sempre COPERTO. // Dal tallone si prende generalmente una carta per volta. // Quando, all'inizio del gioco, il banco è sgombro (quando cioè non si predispone nessuno schieramento) il mazzo stesso si usa a mo' di t. // Non si confonda col t. il POZZO (che solo a certe condizioni si usa a mo' di secondo t, nella seconda SMAZZATA). // Altri, invece di t., dicono *mazzo restante*.

tirare → PRENDERE

tirar giù → BASE

utilizzabile → LIBERA

valore Ciascuno dei gradi in cui si ordinano le carte di uno stesso SEME. // I valori sono tredici in un mazzo di 52 carte; sono dieci in un mazzo di 40 carte; sono otto in un mazzo di 32 carte; sono in altro numero ancora in altri mazzi (quattordici nei tarocchi, nove nello Jass ecc.). // In vari giochi di carte diversi dai solitari si distingue tra *valore di presa* e *valore di punteggio* (a tressette l'A ha un valore di presa inferiore a quello del 3, e un valore di punteggio superiore a quello del 3); in alcuni solitari si distingue tra *valore* senz'altra specificazione (in qualche misura corrispondente al valore di presa) e *valore numerico* (in qualche misura corrispondente al valore di punteggio). Per il rapporto tra *valore* e *valore numerico* vedi la tabella (fig. 10). // In vari giochi di carte diversi dai solitari l'A può avere, a seconda delle circostanze, valori diversi: a seconda che si trovi davanti a un 2, o dietro un K; secondo gli storici, nei primi secoli della vita delle carte da gioco l'A si trovò sempre e solo davanti al 2, non si trovò mai dietro al K; solo con la Rivoluzione Francese (che portò molte innovazioni nel campo delle carte da gioco) si pensò che l'A potesse stare dietro il K (come dire che l'ultimo soggetto della scala sociale potesse montare in testa al re). Nei solitari l'A ha sempre e solo valore numerico 1; ma il principio "rivoluzionario" appare applicato nella pratica della SEQUENZA A CERCHIO CHIUSO.

valori	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K	mazzo
valori numerici	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	anglofrancese (52)
	1	2	3	4	5	6	7				8	9	10	italiano medio (40)
	1	2	3	4	5	6	7				10	11	12	sardo (40)
	1	2	3	4	5	6	7				11	12	13	triestino (40)
	1				5	6	7	8	9	10	11	12	13	salisburghese (40)
	1					6	7	8	9	10	11	12	13	piemontese di 36
	1						7	8	9	10	11	12	13	francese di 32

Fig. 10. Tabella dei rapporti tra "valori" e "valori numerici".

ventaglietto Due o più carte (generalmente tre, nello schieramento iniziale) sovrapposte nel modo indicato dalla fig. 11.

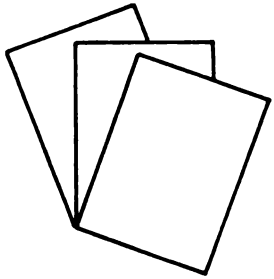


Fig. 11. Tre carte sovrapposte a ventaglietto.

vuota Si dice che una CASA o una CASELLA si rende v. quando vien tolta dallo SCHIERAMENTO l'unica o l'ultima carta che in essa stava. // Una casa o casella v. non sempre è LIBERA (non sempre può essere occupata da altre carte). // Nello schieramento si può predisporre lo spazio per una o più caselle v., destinate ad accogliere BASI, o carte OPERATIVE, o carte di RINCALZO.

III

Solitari con le carte

Avvertenza

Come spiegato nel glossario, le carte dello schieramento sono da intendere sempre come tutte scoperte, tranne i casi in cui è detto (in corsivo perché salti all'occhio) *coperte*. Lo stesso vale per pacchetti e ventaglietti.

Altre norme generali sono spiegate nel glossario. Sarebbe proprio meglio che aveste la pazienza di leggerlo tutto almeno un po' alla volta per capire a che gioco giochiamo, che lingua parliamo.

Agnese → FRANCESE, LA (quinta variante)

Aiole Fiorite, le

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento Sei ventaglietti di sei carte ciascuno ("aiole"). Un grande ventaglio (o una riga) sottostante di sedici carte ("bouquet"), costituenti riserva. Le sei aiole risultano dalla successione con cui le carte escono dal mazzo; le carte del bouquet possono essere ordinate dal giocatore in sequenze discendenti per seme. Spazio per quattro caselle superiori destinate a ospitare le basi (che saranno gli A).

Scopo Liberare gli A, destinati a costituire le basi, e costruire su ogni A la sequenza ascendente per seme.

Svolgimento Si considerano libere le carte di destra di ogni aiola. Su ogni carta libera si possono formare sequenze discendenti di puro valore numerico (non si è tenuti a rispettare né colore né seme). Ogni carta libera, e ogni sequenza discendente costruita su carta libera, si può spostare su altra carta libera, per formare nuova sequenza discendente. Per formare le sequenze discendenti si possono prendere carte dal bouquet. Man mano che si libera un A in un'aiola, questo va in una delle quattro caselle superiori, e comincia a funzionare da base, ricevendo via via il 2, il 3 ecc. del suo stesso seme: si costruiscono così sequenze ascendenti per seme. Anche per formare le sequenze ascendenti si possono prendere carte dal bouquet. Un A del bouquet è subito libero. Quando si siano spostate (per formare sequenze discendenti su carte libere, o sequenze ascendenti sulle basi) tutte le carte di un'aiola, si considera libera una casa. In una casa libera può andare una carta del bouquet, o una carta libera di un'altra aiola, o una carta

libera di altra aiola con annessa sequenza discendente, o parte di sequenza discendente.

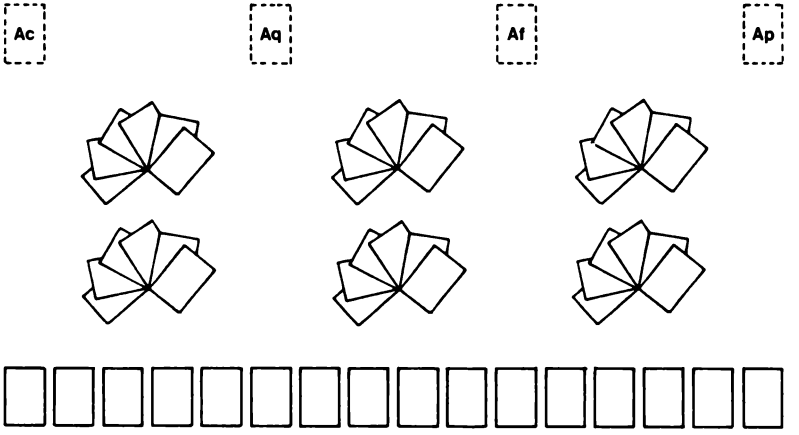


Fig. 12. Schieramento delle Aiole Fiorite.

Aldebaran

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento Otto carte, in un cerchio interno, a stella, come mostra il disegno (fig. 13); altre otto a prolungare i raggi in un cerchio esterno.

Smazzate Una.

Scopo Eliminare le carte dello stesso valore, a due a due, esaurendo il tallone.

Svolgimento Si prende una carta dal tallone, e, se ha valore uguale a quello di un'altra presente nello schieramento, le si butta entrambe negli scarti. Le caselle che si liberano nel cerchio interno si colmano con carte prese dal cerchio esterno; le caselle che si liberano nel cerchio esterno si colmano con carte prese dal tallone. Quando non ci sono più caselle vuote da colmare, e la carta che si prende dal tallone non ha la corrispondente per valore nei raggi, il gioco è finito e non è riuscito.

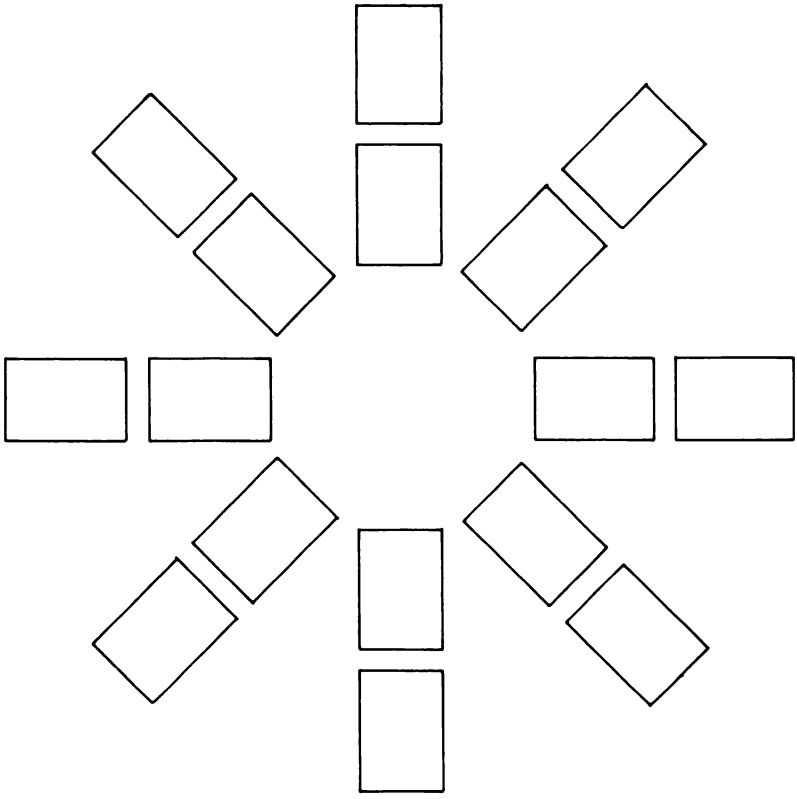


Fig. 13. Schieramento di Aldebaran.

Quando le carte del tallone sono esaurite, le carte rimaste in banco sono tutte eliminabili tra loro (ma durante lo svolgimento del gioco non si devono eliminare due carte di pari valore che si trovino contemporaneamente nello schieramento).

Aritmetica, l' → TABELLINE DEL PIÙ, LE

Asso nella Manica, l'

Carte Due mazzi di 52.

Schieramento Cinque righe di sei carte ciascuna (sei colonne di cinque carte ciascuna). Spazio ai lati per otto caselle destinate ad accogliere le basi (una colonna di quattro caselle a destra, un'altra a sinistra).

Smazzate Una.

Scopo Scegliere la carta di base più favorevole; estratte dallo schieramento e dal tallone le otto basi, costruire su di esse otto sequenze per seme, avendo scelto se convenga che siano tutte ascendenti, o tutte discendenti, o quattro ascendenti e quattro discendenti.

Principî In questo solitario non c'è pozzo e non c'è ricaricamento, non c'è riserva e ci può essere interruzione per fallimento prima dell'esaurimento del tallone. Si costruiscono sequenze solo sulle basi. Si mischia due volte il tallone durante il gioco.

Svolgimento Si osservano le 30 carte dello schieramento e si considera quale carta offrirebbe le maggiori possibilità di spostamenti se fosse scelta come carta di base (tenendo ben conto di quanto già detto: che sulle basi scelte si potranno costruire sequenze ascendenti, oppure discendenti, oppure ascendenti e discendenti insieme; e ovviamente tali sequenze saranno lineari se si sceglierà un A o un K, saranno a cerchio chiuso se si sceglierà una carta di altro valore). Prese dallo schieramento e dal tallone le otto carte di base, e collocate nelle caselle ad esse destinate, *si mischia il tallone*. Si cominciano a costruire le sequenze. Si prende dal tallone una carta per volta, e la si mette a colmare i vuoti che si saranno creati (o la si mette direttamente sulle basi). Quando non è più possibile mandar sulle basi nessuna carta, e dunque non si possono più prendere carte dal tallone, e dunque il gioco è bloccato, si osservano le 30 carte dello schieramento e le otto sequenze in fieri sulle basi, e si considera quale carta offrirebbe le maggiori possibilità di spostamenti se uscisse per prima dal tallone, andando direttamente ad accrescere una sequenza. Si prende dal tallone la carta che si è scelta, la si mette al suo posto *e si mischia il tallone*. Se poi il gioco si blocca di nuovo, non è riuscito.

Nome Questo solitario è noto anche come "Spes ultima Dea".

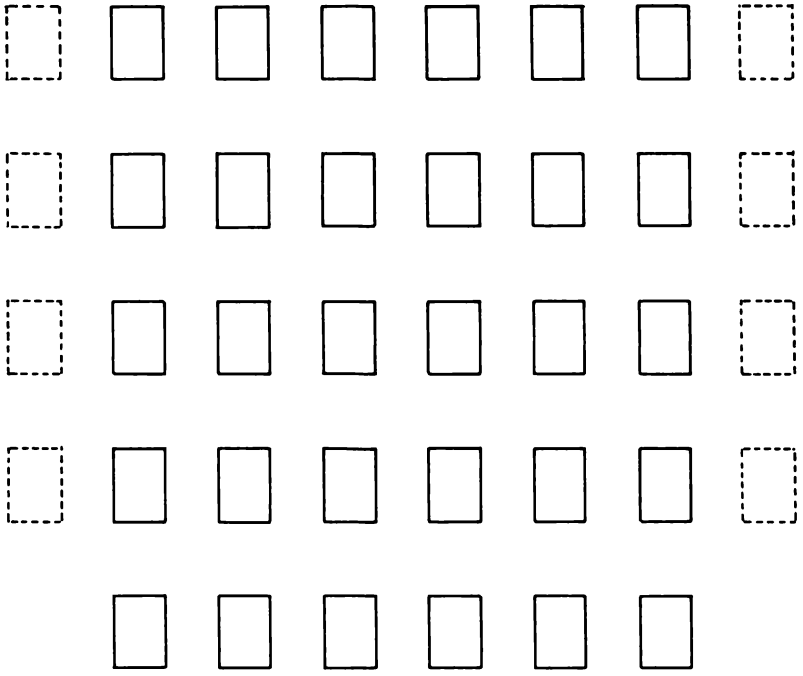


Fig. 14. Schieramento dell'Asso nella Manica.

Barili Mal Stivati, i → STERZATE BRUSCHE, LE

Biscione, il

Carte Un mazzo di 32.

Schieramento All'inizio del gioco il banco è sgombro. Si deve prevedere di disporre le carte come indicato dal disegno (fig. 15). Nel disegno sono mostrate due righe, e l'inizio di una terza; ciascuna riga può

contenere un numero di carte a piacere. Se si mettono in banco righe di 7-10 carte, è improbabile che siano necessarie più di due righe.

Smazzate Una.

Scopo Eliminare il maggior numero possibile di carte, in modo che ne restino in banco 7, o meno.

Principî Si elimina una carta quando venga a trovarsi fra due che abbiano lo stesso valore o lo stesso seme.

Svolgimento Seguendo lo schema indicato dal disegno, si mette in banco una prima carta, poi una seconda. Queste, visti i principî su esposti, non possono in alcun modo essere eliminate. Si entra nel vivo del gioco mettendo in banco la terza carta. Se per esempio la prima era un 5, e la terza è un 5, o se la prima era un fiori, e la terza è un fiori, la seconda viene buttata negli scarti; la terza poi si avvicina alla prima (prende il posto della seconda), per tappare il buco. Così si procede, fino a esaurimento del tallone.

Osservazione Generalmente chi fa questo solitario non conosce la regola per cui lo si può considerare riuscito se restano in banco 7 carte o meno; per questo il Biscione è considerato un solitario difficilissimo. Naturalmente ciascuno è padrone, in casa sua, di adottare le regole che preferisce. Altissima è la soddisfazione di chi la spunta col Biscione, partendo dal principio che sia riuscito se si eliminano tutte le carte.

Nome Questo gioco si chiama "il Biscione" perché il suo schema ricorda le spire di un biscione visconteo.

Variante La seconda carta, incastrata fra le due di stesso seme o di stesso valore, non si butta negli scarti, bensì si sovrappone alla prima. Si vengono così a formare qua e là dei pacchetti, che si trattano alla stregua di una carta singola (quella sovrastante).

Con 40 carte Con un mazzo di 40 carte il Biscione si considera riuscito se restano in banco 9 carte o meno.

Con 52 carte Con un mazzo di 52 carte il Biscione si considera riuscito se restano in banco 12 carte o meno.

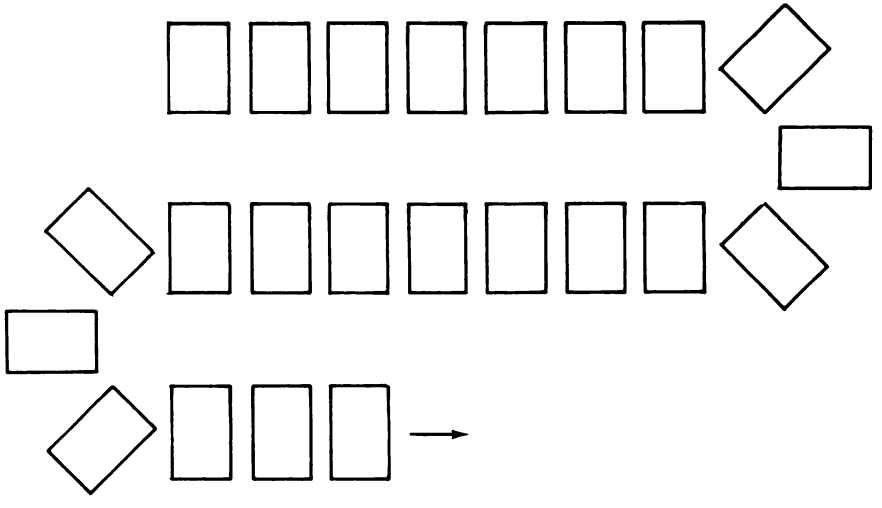


Fig. 15. Piano per lo schieramento del Biscione.

Brune e le Bionde, le → REGINA D'ITALIA, LA (seconda variante)

Buchi, i → LACUNE, LE

Campana, la → STERZATE BRUSCHE, LE

Canne dell'Organo, le → FRANCESE, LA (settima variante)

Chiodo Scaccia Chiodo

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento Quattro carte in quadrato.

Smazzate Una.

Scopo Eliminare tutte le carte in modo che restino in banco solo gli A.

Principî Quando sono presenti due carte dello stesso seme, la carta di maggior valore scaccia l'altra. Se sono presenti tre carte dello stesso seme, ne vien cacciata una. Se sono presenti quattro carte dello stesso seme, ne vengono cacciate due.

Svolgimento Si osservano le quattro carte in banco, e, applicando i principî su esposti, si tolgono quelle "scacciate", buttandole negli scarti. Si procede poi, prendendole dal tallone, a mettere altre quattro carte scoperte in banco, sovrapponendole a quelle rimaste, o mettendole nelle caselle di quelle eliminate. E così via, fino ad esaurimento del tallone.

Cinque Colonne, le → FRANCESE, LA (prima variante)

Collana della Regina, la

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento All'inizio del gioco il banco è sgombro. Come mostrato dal disegno (fig. 16), collare e anello sono costruiti con caselle destinate ad ospitare i J e le Q; il pendaglio è una croce, ciascun braccio costituito da una casella destinata ad ospitare un 10; incastonata al centro, una casella destinata ad ospitare i K. Sotto la croce, un ciondolo di tre caselle destinate ad occupare le basi provvisorie. Spazio a lato per il pozzo. L'intero mazzo costituisce tallone.

Smazzate Due.

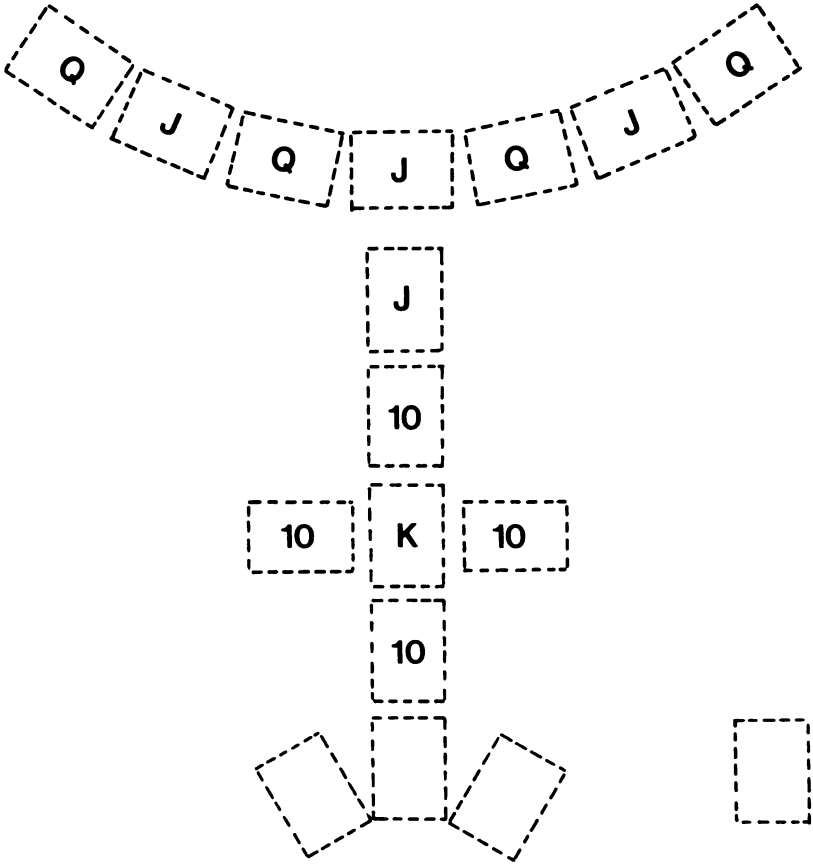


Fig. 16. Piano per lo schieramento della Collanà della Regina.

Scopo Collocare i 10, man mano che si presentano, nelle caselle (bracci di croce) a loro destinati, e su di essi costruire sequenze discendenti per seme fino all'A. Risulterà chiaro che J, Q, K, è come se fossero tolti dal mazzo prima del gioco.

Svolgimento Prendendo una carta per volta dal tallone, man mano che si trovano J, Q, K, li si mette nelle caselle a loro destinate con funzione

puramente decorativa. Man mano che si trovano i 10 li si mette nelle caselle a loro destinate. Man mano che si trovano i 9, gli 8 ecc. li si mette sulle rispettive basi, a costruire sequenze discendenti per seme. Le carte che non si possono sistemare nei modi sin qui descritti si mettono nelle tre caselle inferiori (il pendaglio). Le carte delle tre caselle inferiori si possono sovrapporre le une alle altre, a formare sequenze ascendenti per seme. Si possono spostare le une sulle altre anche intere sequenze. Le carte che non si possono sistemare in nessuno dei modi sin qui descritti vanno a costituire il pozzo. Dal pozzo si possono prendere una o più carte, quando necessario. Esaurito il tallone ricomincia l'esame delle carte, e loro opportuna collocazione, usando a mo' di tallone il pozzo, ribaltato e non mischiato.

Osservazioni Dato il valore puramente decorativo di J, Q, K, questo è in realtà un solitario da mazzo di 40 carte.

Colonnello Neozelandese, il

Detto propriamente "il Solitario del Colonnello Neozelandese", inventato da G.H. Latham, reso noto da Charles Jewell, edito a stampa da George F. Hervey, per rispetto del diritto d'autore non è descritto in questa sede, ma per la sua importanza è discusso (o "recensito") nella introduzione, al paragrafo 38. Ci sembra questa invece la sede giusta per osservare che anche Marco Antonio Brunialti è un colonnello; e che si intitola *The Colonel's Patience* un disegno di H.M. Bateman, commentato da Basil Dalton (autore di tre notevoli libri sui solitari negli anni '20, ristampati ancora negli anni '70 dai Pan Books): dal disegno risulta chiaro che il colonnello non bara, e dal "frigid terror" che si legge sul volto della moglie (seduta su una vicina ottomana) risulta chiaro che la cena andrà di traverso, se il solitario non riuscirà.

Comandano le Donne → PREROGATIVE FEMMINILI

Coppie Regali, le → ROSSO E IL NERO, IL (terza variante)

Coprisette

Carte Un mazzo di 40.

Schieramento Quattro righe di tre carte ciascuna.

Scopo Raggruppare sulle dodici carte dello schieramento, secondo certi principî, tutte le carte del tallone.

Principî Su un 7 può andare un 7; su un 6, un Asso; su un 5, un 2; su un 4, un 3 (e viceversa) in modo che fra la carta in banco e quella che le vien sovrapposta si abbia sempre una somma di valori pari a sette. Sulle figure non si può mettere nessuna carta: una casella occupata da una figura è bloccata.

Svolgimento Se fra le carte in banco ci son più di tre figure, le eccedenti si prendono e si mettono in fondo al mazzo. Si prende una carta alla volta dal tallone e si colmano i vuoti (a questo punto la regola del "più di tre figure" non vale più). Si prende una carta alla volta dal mazzo e la si mette su una carta che non sia figura a formare la somma di valori pari a sette sopra descritta. Le figure che si prendono via via dal mazzo si mettono sulle carte (o sui mazzetti che si vengono costituendo) che si presume possano risultar meno indispensabili. Quando le figure (che sono dodici) hanno bloccato le dodici caselle, il gioco è finito; se rimangono carte nel tallone, non è riuscito.

Cortile, il

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento Due colonne di cinque carte ciascuna, collegate in quadrato da due righe di quattro carte ciascuna. Come mostrato dal disegno (fig. 17), in un'altra riga centrale troveranno posto le quattro basi (che saranno i K). All'angolo sud-ovest del cortile spazio per il pozzo.

Smazzate Una.

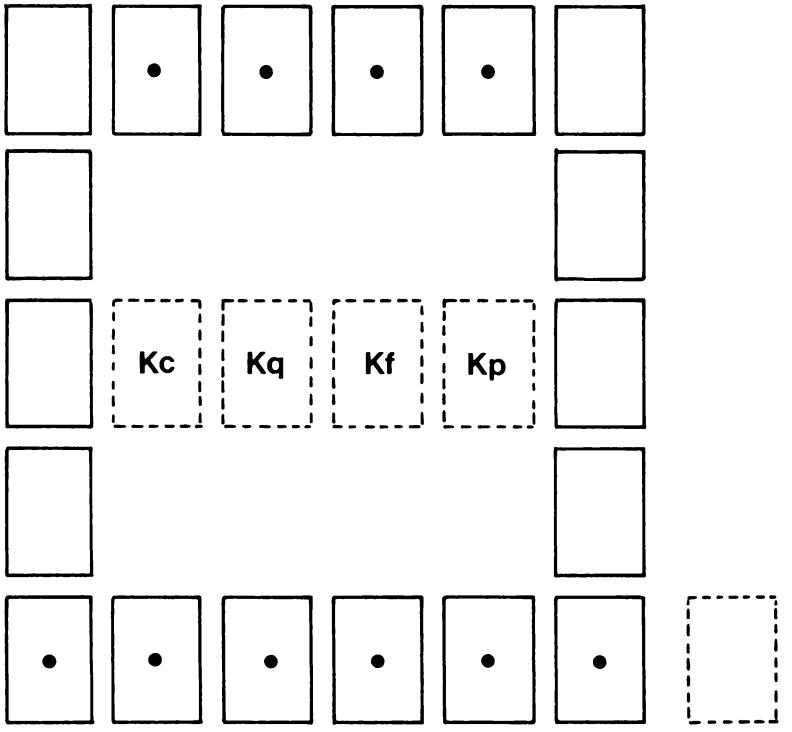


Fig. 17. Schieramento del Cortile.

Scopo Formare sui K, che prenderanno posto nelle caselle a loro riservate man mano che si presenteranno, sequenze discendenti per seme.

Principî Chiamiamo i lati del quadrato (del cortile) coi nomi dei punti cardinali. Le caselle dell'intero lato sud sono libere; le caselle dei lati est e ovest non sono libere (tranne quelle d'angolo a sud-est e sud-ovest); non sono libere le caselle d'angolo nord-est e nord-ovest; sono libere le caselle del lato nord. Nel disegno, le caselle libere sono segnate con un punto. Le carte ospitate dalle caselle libere possono essere spostate in due casi: se K, per andare nelle caselle centrali ad essi destinate; se diverse da K, per andare a sovrapporsi ad altre carte – ospitate a loro

volta da caselle libere – in modo da formare con esse sequenze ascendenti per seme. Si possono spostare da una casella libera ad altra anche intere sequenze. Le carte capitate nelle caselle non-libere sono bloccate a tutti gli effetti. Su di esse non si può costruire sequenza, mai. Si possono però spostare, quando si renda libera la casella sottostante. Nota bene: è permesso liberare una casella sottostante a casella bloccata solo per via di mossa *ragionevole*, cioè a patto che la carta occupante questa "casella sottostante" vada a costituir base (se K), o vada a formar sequenza sulla base, o vada a formar sequenza su altra carta ospitata da casella libera.

Svolgimento Si considerano le carte ospitate da casella libera, e si effettuano gli opportuni spostamenti, di K nelle caselle a loro riservate, di carte sui K a costituir le sequenze discendenti per seme, di carte su altre carte a costituir sequenze ascendenti per colore. Non è obbligatorio spostare una carta su un'altra per costituir sequenza ascendente; non è prudente affrettarsi a costruir sequenze sulle basi. Esaurite le possibilità di spostamento, si colmano i vuoti prendendo carte dal secondo tallone secondo l'ordine est e ovest, dall'alto al basso, poi nord e sud da sinistra a destra. Si effettuano gli altri possibili spostamenti, e si prendono nuovamente carte dal tallone, e così via. Quando non sono più possibili spostamenti, e non si hanno quindi più caselle da riempire, le carte prese dal tallone, se non trovano sistemazione immediata, vanno nel pozzo. Quando si presenti la possibilità di utilizzare carte del pozzo, si prendono queste prima che quelle del tallone.

Costanza

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento In una prima riga i quattro Assi. In una seconda e terza riga dodici pacchetti di quattro carte ciascuno.

Smazzate Illimitate.

Scopo Formare sugli A sequenze ascendenti per seme.

Svolgimento Si osservano le carte della seconda e della terza riga; quelle che possono servire a formare sequenze ascendenti per seme vanno direttamente sulle loro basi; tra le altre, si costruiscono, fin che pos-

sibile, sequenze discendenti per seme, spostando via via la prima carta, la seconda, ecc. Le case che si rendono libere non possono essere rioccupate. È consentito spostare da un pacchetto all'altro intere sequenze. Esaurite le possibilità di spostamenti, ferme restando le sequenze iniziate sulle basi, si raccolgono ordinatamente i pacchetti senza mischiare le carte e le si ridistribuisce in pacchetti scoperti di quattro carte ciascuno, ricominciando poi gli spostamenti su descritti.

Cresci e Cala

Carte Due mazzi di 52 da usare uno per volta.

Schieramento Una carta al centro del banco (carta-indice); sotto, spazio per quattro caselle a sinistra della prima carta, e per quattro caselle a destra, destinate ad accogliere le basi; sotto ancora, spazio per quattro caselle destinate a servire da pozzi. Le 51 carte rimanenti costituiscono il primo tallone. Il secondo mazzo di 52 carte verrà usato in seguito.

Smazzate Due.

Scopo Posto che la carta indice sia un 6, le basi saranno i quattro 5 (caselle di sinistra) e i quattro 7 (caselle di destra). Sulle basi delle caselle di sinistra si devono costruire sequenze discendenti per seme (nel nostro esempio fino al K); sulle basi delle caselle di destra, sequenze ascendenti per seme (nel nostro esempio, fino alla Q), mentre tutte le carte indice (tutti i 6) si impileranno sulla prima, in successione casuale.

Principî Le sequenze da costruire sono sequenze ad archi di cerchio chiuso: vedi il glossario di termini tecnici.

Svolgimento Messa in banco la carta indice, si prende una carta per volta dal tallone; si impilano sulla carta indice le altre tre carte dello stesso valore; si mettono sulle basi le carte appropriate; si costruiscono le appropriate sequenze; e si mettono nei quattro pozzi le carte che via via non servono: la prima nel primo pozzo, la seconda nel secondo, la terza nel terzo, la quarta nel quarto, la quinta nel primo e così via. Da ciascun pozzo si può poi prendere in qualsiasi momento una carta per volta, con le stesse possibilità di collocamento che hanno le carte

prese dal tallone. Esaurito il primo tallone, si prende il secondo mazzo di 52 carte, e si procede come sopra. Esaurito il secondo mazzo si raccolgono le carte dei quattro pozzi, le si ribalta, e, senza mischiarle, le si usa a mo' di nuovo tallone.

Osservazioni Prima di cimentarsi col "Cresci e Cala" il principiante si gioverà di un allenamento con "la Spirale", che ha uno svolgimento quasi identico, ma schieramento, scopo e principî molto più semplici.

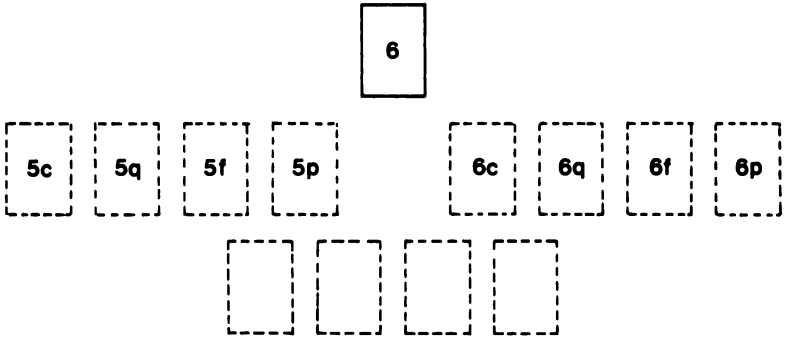


Fig. 18. Un esempio di possibile schieramento del Cresci e Cala.

Croce, la

Carte Un mazzo di 40.

Schieramento Cinque carte in croce; agli angoli, quattro caselle per le basi (che saranno gli A). Le quattro caselle per le basi possono essere a 45° rispetto alle cinque carte, come mostrato dal disegno (fig. 19), ma possono essere parallele alle altre carte, così che si abbiano, tra carte e caselle, tre righe di tre.

Smazzate Tre.

Scopo Man mano che si presentano gli A, collocarli come basi nelle caselle ad essi destinate, e costruire su di essi sequenze ascendenti per seme.

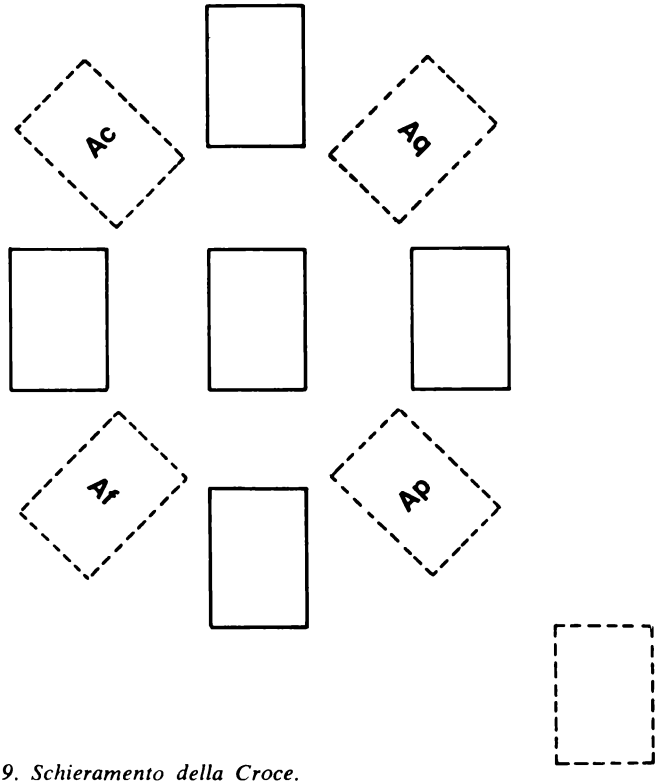


Fig. 19. Schieramento della Croce.

Svolgimento Si considerano le cinque carte in banco; se fra esse ci sono uno o più A, questi vanno nelle caselle ad essi destinate; se ci son carte utili a costruir sequenze per seme, vanno sulle loro basi. Sulle cinque carte della croce, inoltre, si possono costruire sequenze discendenti per colori alterni. Fatti gli spostamenti possibili si prende una carta alla volta dal tallone: e la si mette a colmare i vuoti creatisi fra le carte della croce, o tra le basi, o a costruir sequenze ascendenti per seme sulle basi, o a costruir sequenze discendenti per semi alterni sulle cinque carte della croce, oppure la si mette nel pozzo. Dal pozzo si può prendere una carta per volta, con destinazione uguale a quella delle carte prese dal tallone. Esaurito il tallone, si prende il

pozzo, lo si ribalta, e, senza mischiarlo, lo si usa a mo' di nuovo tallone. Così per due volte.

Con 52 carte Dall'una all'altra parte della croce si possono spostare carte singole, e anche intere sequenze (utile accorgimento è lasciar scoperto l'indice della carta che fa da base provvisoria). Si può decidere che sulle cinque carte della croce si costruiscano sequenze discendenti di mero valore numerico; in questo caso si fa una sola smazzata. Generalmente il giocatore si ritiene libero di prendere carte dal tallone o dal pozzo, come gli piace; alcuni si ritengono obbligati a scelte prioritarie (a vantaggio del tallone) quando l'alternativa si presenti.

Nome Questo solitario, nella versione per mazzo di 52 carte, è noto anche col nome di "Croce di Malta"; in realtà la Croce di Malta è altra cosa; quella in questione è semmai una doppia croce, risultante dalla sovrapposizione di una croce greca e di una lettera greca X (o dalla sovrapposizione di una croce greca e di una croce di sant'Andrea).

Croce di Lorena, la

Carte Due mazzi di 52.

Schieramento Diciotto carte nella forma mostrata dal disegno (fig. 20). Sotto la croce, sulla sinistra, Ac, Aq, Af; sulla destra, ben separato dagli altri, Ap; queste saranno le basi. Spazio per il pozzo.

Smazzate Tre.

Scopo Costruire sugli Ac, Aq, Af una sequenza ciascuno, per seme, ascendente di 13 carte fino a K; costruire sull'Ap cinque sequenze ascendenti consecutive, in mera successione numerica.

Avvertenza Nel costruire le sequenze consecutive sull'onnivoro Ap si badi di non consumare certe carte, la cui mancanza pregiudichi la costruzione delle tre sequenze per seme sugli altri A.

Svolgimento Si osservano le carte della croce, e si spostano sulle basi quelle che possono formarvi sequenze nei modi descritti. Le

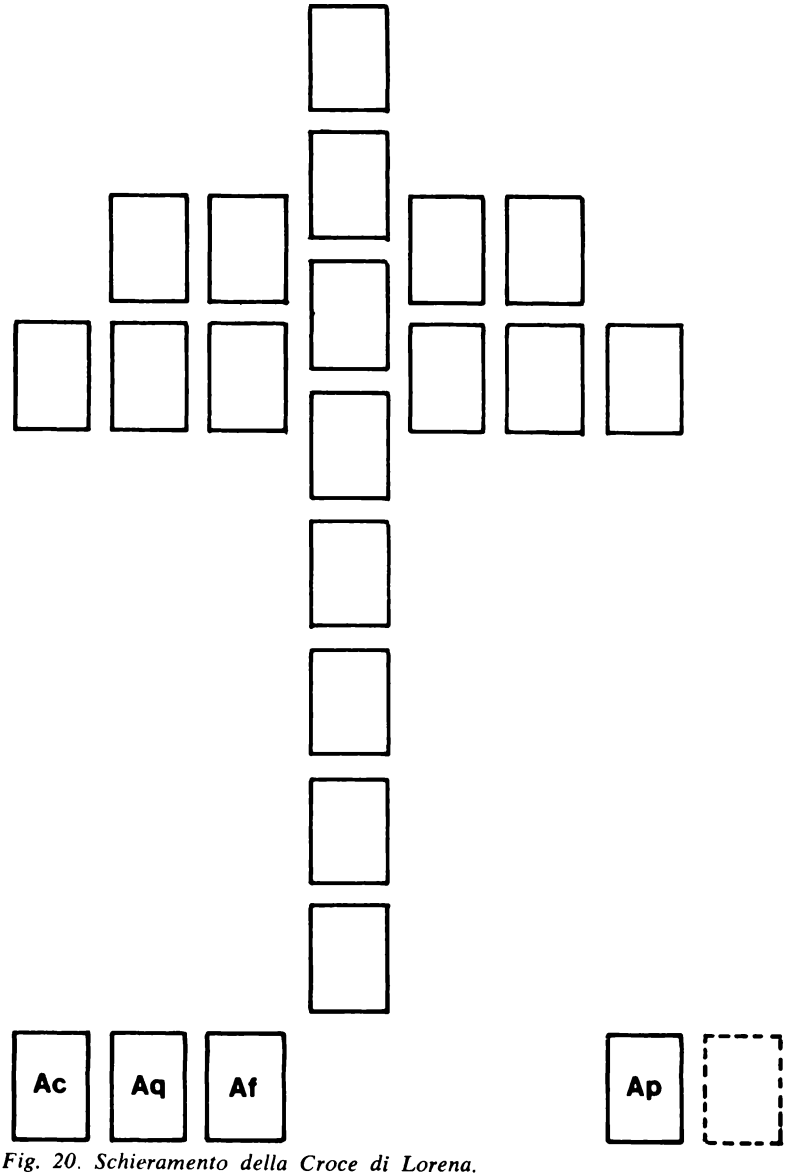


Fig. 20. Schieramento della Croce di Lorena.

caselle che restano vuote si colmano con carte prese dal tallone. Dal tallone si prendono altre carte, che vanno a costruire sequenze sulle basi, o finiscono nel pozzo. Dal pozzo si può poi prendere una carta per volta, per colmare i vuoti nella croce, o per costruire le sequenze sulle basi. Esaurito il tallone, si prende il pozzo, lo si ribalta, e lo si usa, senza mischiarlo, a mo' di nuovo tallone. Così per due volte.

Dame a Congresso, le → ROSSO E IL NERO, IL (prima variante)

Danaidi, le

Carte Un mazzo di 32.

Schieramento Una riga di quattro carte.

Smazzate Illimitate.

Scopo Eliminare quattro a quattro le carte di pari valore, esaurendo il tallone.

Svolgimento Si osservano le quattro carte; ce ne sono due di pari valore, contigue o no, quella più a destra si impila su quella più a sinistra. Fatti gli spostamenti possibili, si prendono altre 4 carte dal tallone, ricaricando ordinatamente caselle vuote, carte singole, o più carte che si vengano via via impilando in pacchetti. Esaurito il tallone, si raccolgono ordinatamente i quattro pacchetti, il quarto sul terzo, il terzo sul secondo ecc.; li si capovolge, e, senza mescolarli, li si usa a mo' di nuovo tallone. Quando si prendono dal tallone, in un'unica operazione di ricaricamento, quattro carte di pari valore, si buttano tutte e quattro negli scarti.

Delfina → SECONDO K, IL

Demonio, il → DISPETTOSO, IL

Dispettoso, il

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento Una prima riga di quattro carte. Una quinta carta nella riga superiore, a costituir base. Un pacchetto di tredici carte *coperte*, sotto la prima riga, sulla destra: è la riserva. Sulla sinistra, spazio per il pozzo.

Smazzate Illimitate.

Scopo Mettere al loro posto le tre basi uguali alla quinta carta e costruire su ciascuna sequenze ascendenti per seme.

Principî La base è una carta qualsiasi, come capita. Ne consegue che la sequenza ascendente per seme da costruire su detta base è a cerchio chiuso (... K, A, 2...). Questo principio di circolarità si adotta anche per le sequenze discendenti da costruire sulla prima riga delle quattro carte scoperte: e queste saranno sequenze discendenti a colori alterni.

Svolgimento Si scopre la prima carta della riserva, che resta sul suo pacchetto. Si scopre la prima carta del tallone, che resta in banco a costituire la base del pozzo. Si hanno così a disposizione 6 carte. Fra queste, si osserva se qualcuna possa passare nella riga delle basi (essendo di valore pari alla prima base scoperta); se qualcuna possa essere impilata sulla sua base (a formare sequenza ascendente per seme a cerchio chiuso); se qualcuna possa essere impilata su una delle quattro carte della prima riga a formare sequenza discendente a colori alterni. Qualora una casella della prima riga venga libera, in essa si può mettere la carta scoperta della riserva (scoprendo di conseguenza la sottostante carta della riserva) – e questa è in linea di massima la mossa più opportuna; oppure in essa si può mettere la carta superiore del pozzo, oppure una nuova carta presa dal tallone – e quest'ultima è in linea di massima la mossa meno opportuna. Quando una delle quattro caselle della prima riga accolga una carta nuova, si può considerare l'opportunità di impilare su detta carta nuova un'altra carta, già ospitata dalla stessa fila, o una intera sequenza

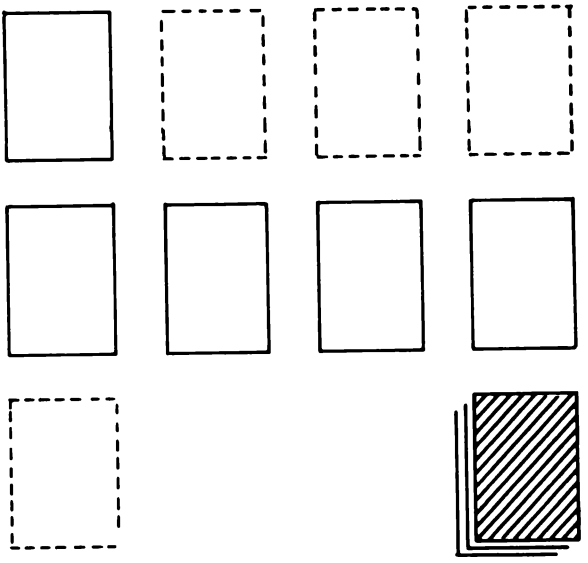


Fig. 21. Schieramento del Dispettoso originario.

già ospitata dalla stessa fila. Esaurite le carte del tallone, si prende il pozzo, lo si ribalta, e, senza mischiarlo, lo si usa a mo' di nuovo tallone.

Nome Questo solitario è chiamato anche "il Demonio", o "Mefistofele". Con qualche variante, corrisponde a quel che in inglese si chiama *Canfield* (cfr. Introduzione, paragrafo 39).

Prima variante Il principio di circolarità, sempre valido per le sequenze ascendenti (per seme) da costruire sulle quattro basi, si può decidere che *non* valga per le sequenze discendenti (per colori alterni) da costruire nelle quattro caselle della prima riga. Inoltre si può decidere che le carte del tallone vengano giocate a tre per volta, e solo la terza, scoperta, sia utilizzabile, finendo subito le altre due nel pozzo.

Seconda variante Non una prima riga di quattro carte bensì due prime righe, per un totale di otto carte; per il resto, nulla di nuovo: ma solo due smazzate sono consentite. Dal numero delle carte della riserva, questa variante è nota come "le Tredici Carte".

Terza variante Ancora due prime righe, per un totale di otto carte; e in più già disposte nello schieramento le basi, che generalmente sono i 2 (sequenze a cerchio chiuso: 2, 3, 4... K, A). Tre smazzate. Questa variante è nota come "i Quattro Due".

Quarta variante Sempre più facile: dodici carte e facoltà di costruire sulle basi (determinate però dal caso come nel "Dispettoso" originario) sequenze puramente numeriche, senza tener conto né di seme né di colore. La tredicesima carta è la prima base. Per rendere un po' meno facile questa variante si dispongono le dodici carte in due righe sovrapposte, la prima di sette carte, la seconda di cinque, in modo che le due *carte in più* della prima sopravanzino ai lati come mostrato dal disegno (fig. 22); e le carte della prima riga non sono libere fin che non si siano sistemate tali *carte in più*. Una volta sistemate tali carte, non le si rimpiazza; e dunque le carte disponibili all'inizio sono cinque, poi sono dieci (mai dodici). Questa variante è nota come "la Tredicesima Carta".

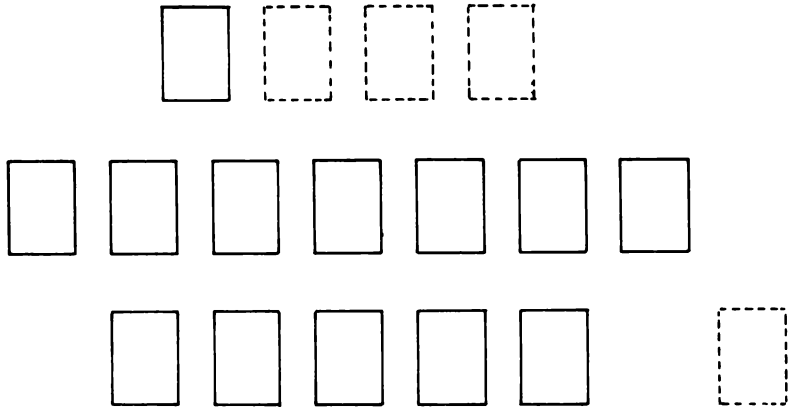


Fig. 22. Schieramento della Tredicesima Carta (quarta variante del Dispettoso).

Due a Due

Carte Un mazzo di 32.

Schieramento Una riga di otto pacchetti *coperti*, di quattro carte ciascuno.

Smazzate Una.

Scopo Eliminare, due alla volta, le carte di pari valore, buttandole tutte negli scarti.

Svolgimento Si scoprono le carte sovrastanti ogni pacchetto; si buttano negli scarti, a coppie, quelle di pari valore; si scopre la prima carta di ogni pacchetto così incignato; si buttano negli scarti, a coppie, quelle di pari valore; e così via.

Edvige

Carte Un mazzo di 40.

Schieramento Come mostrato dal disegno (fig. 23), nove pacchetti di quattro carte *coperte* ciascuno, disposti su tre righe di tre.

Smazzate Una.

Scopo Raggruppare nel primo pacchetto i quattro A, nel secondo i quattro 2... nel nono le quattro Q, buttando negli scarti i quattro K.

Svolgimento Si prende una carta dal tallone, si scopre il pacchetto corrispondente (l'ottavo pacchetto se si è preso un J), si infila sotto al pacchetto la carta presa dal tallone, si prende la prima carta del pacchetto. Con questa si procede come con quella presa dal tallone. Quando dal tallone o da un pacchetto si prende un K, questo si butta negli scarti, e si prende una nuova carta dal tallone.

Osservazioni Questo solitario consiste in un meccanismo di per sé puerile; ma il principio può avere applicazioni complesse, come p. es. in "Lucrezia".

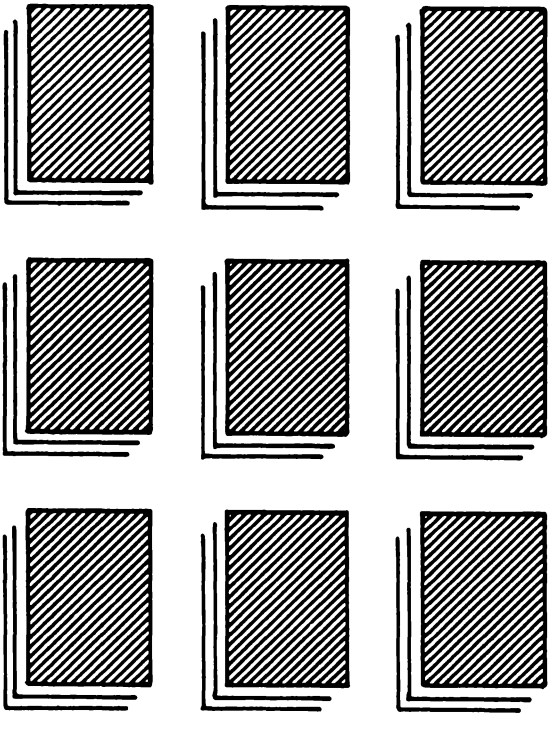


Fig. 23. Schieramento di Edvige.

Esiliati, gli

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento Una riga di otto pacchetti, il primo di dieci carte, il secondo di nove e così via; il decimo è di tre carte. Spazio per quattro caselle destinate ad accogliere le basi (che saranno gli A).

Smazzate Una.

Scopo Costruire sulle basi (gli A) sequenze ascendenti per seme.

Svolgimento Si prende il primo pacchetto e si fanno passare la carte: quando compare un K lo si mette sotto il pacchetto, come ultima carta; quando compare una carta in sequenza decrescente per seme rispetto alla carta superiore di un altro pacchetto, la si pone su detto pacchetto assieme a tutte le carte che la precedevano. Quando la carta superiore di un pacchetto è un A, questo va in una delle caselle riservate alle basi; quando la carta superiore di un pacchetto è un 2 dello stesso seme di un A già a posto, va sull'A (e così per i 3 ecc.) a costituire sequenze ascendenti per seme. Quando un pacchetto è esaurito, la sua casella non può in alcun modo essere rioccupata.

Nome Secondo il Brunialti, questo solitario prende nome « dai poveri Re, che sono cacciati in esilio sotto il mucchio nel quale compaiono ».

Famiglia, la

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento Come mostrato dal disegno (fig. 24), si devono prevedere dodici caselle centrali, a quadrato (per quattro colonne di tre carte, ossia quattro righe di tre). Ai lati del quadrato si dispongono sin dall'inizio 9c e 10c, 9q e 10q, 9f e 10f, 9p e 10p: queste sono le otto basi. Sotto al tutto, tre caselle libere per le carte operative. Spazio a destra per il pozzo.

Smazzate Due.

Scopo Costruire sui 9 e sui 10 sequenze discendenti per seme, dispari e pari (9, 7, 5, 3, A; 8, 6, 4, 2) e mettere J, Q, K nelle dodici caselle centrali, a quadrato.

Svolgimento Si mettono tre carte prese dal tallone nelle tre caselle libere, alla base dello schieramento. Queste sono le carte operative. Si osserva se una o più carte operative possano andare sulla loro base, per costruire sequenze discendenti per seme, pari e dispari, come su esposto; o se possano sovrapporsi ad altra carta operativa a formare sequenza ascendente per seme (ascendenza continuativa, senza salti di pari e dispari). Queste ultime sequenze ascendenti possono essere spostate da una carta all'altra, nella loro interezza. Esauriti gli eventuali spostamenti, si prende una carta dal tallone. Se non

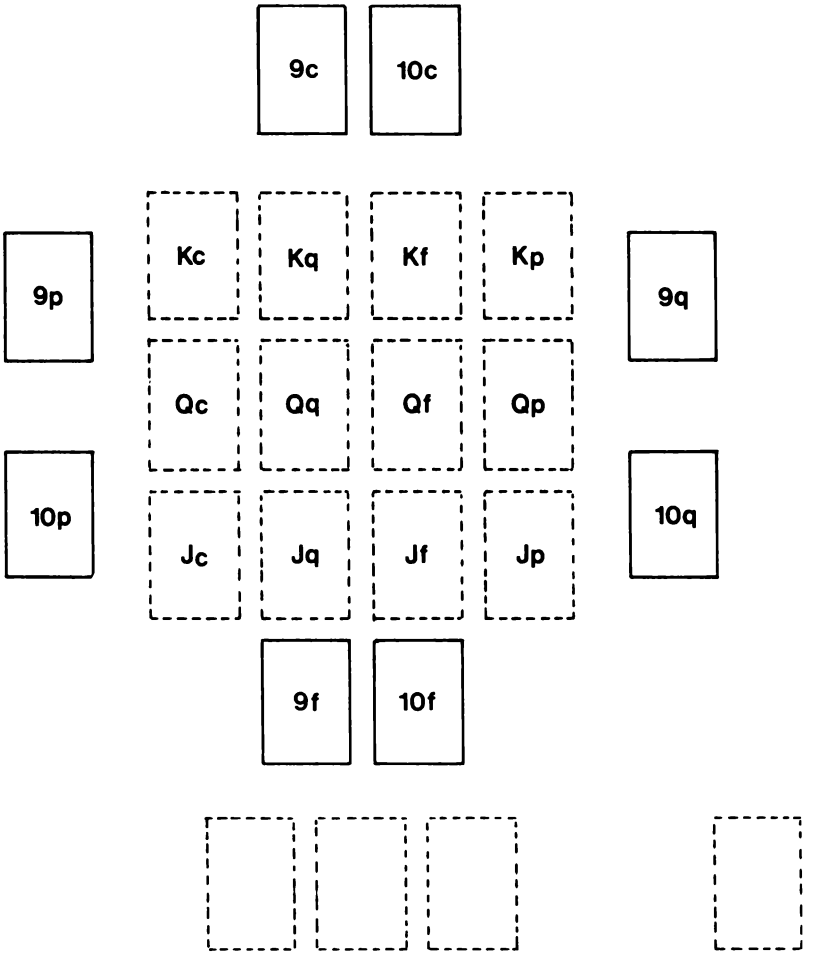


Fig. 24. Schieramento della Famiglia.

può essere utilizzata nei modi descritti, e se non può essere accolta da una delle tre caselle che si sia resa vuota per spostamenti precedenti, la si mette, scoperta, nella casella del pozzo. Si prende poi un'altra carta dal tallone, e così si procede, prendendo anche dal

pozzo una o più carte, quando necessario. Quanto ai J, alle Q e ai K, vanno meccanicamente nelle caselle a loro destinate, appena compaiono.

Osservazioni Dato il valore puramente decorativo di J, Q, K, questo è in realtà un solitario da mazzo di 40 carte. La presenza delle figure nel quadrato centrale serve a giustificare il nome: « padre, madre e figlio si ritrovano riuniti nella casa alla fortunata fine del gioco ».

Fanti Prigionieri, i

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento Come mostrato dal disegno (fig. 25), i quattro J scoperti ai punti cardinali, con quattro carte scoperte intorno che li imprigionano (due ai lati, una sopra, una sotto); ai quattro angoli estremi, spazio per le basi (che saranno i 10).

Smazzate Una.

Scopo Liberare i J eliminando le carte che stanno sopra e sotto a ciascuno; costruire sui 10 sequenze ascendenti per seme (sequenze ascendenti a cerchio chiuso: 10, J, Q, K, A, 2... 9).

Svolgimento Il gioco, apparentemente complesso, si articola in tre fasi.

Prima fase Si osserva se nello schieramento siano presenti uno o più 10, che si mettono nelle caselle a loro destinate. Spostando liberamente tutte le carte dello schieramento *tranne i J e i 9* si costruiscono sequenze discendenti per seme (sequenze discendenti a cerchio chiuso). Nelle caselle che stanno ai lati dei J, quando si rendano libere, si mettono i 9; allora, e solo allora, si costruiscono anche sui 9 sequenze discendenti per seme (sempre sequenze discendenti a cerchio chiuso). Le sequenze costruite su una carta possono essere trasportate nella loro interezza su un'altra carta. Esaurite le possibilità di spostamenti si procede a una nuova distribuzione di 16 carte, prendendole dal tallone, ricaricando nell'ordine tutte le caselle (libere e non libere) che stanno attorno ai J.

Seconda fase Uguale alla prima.

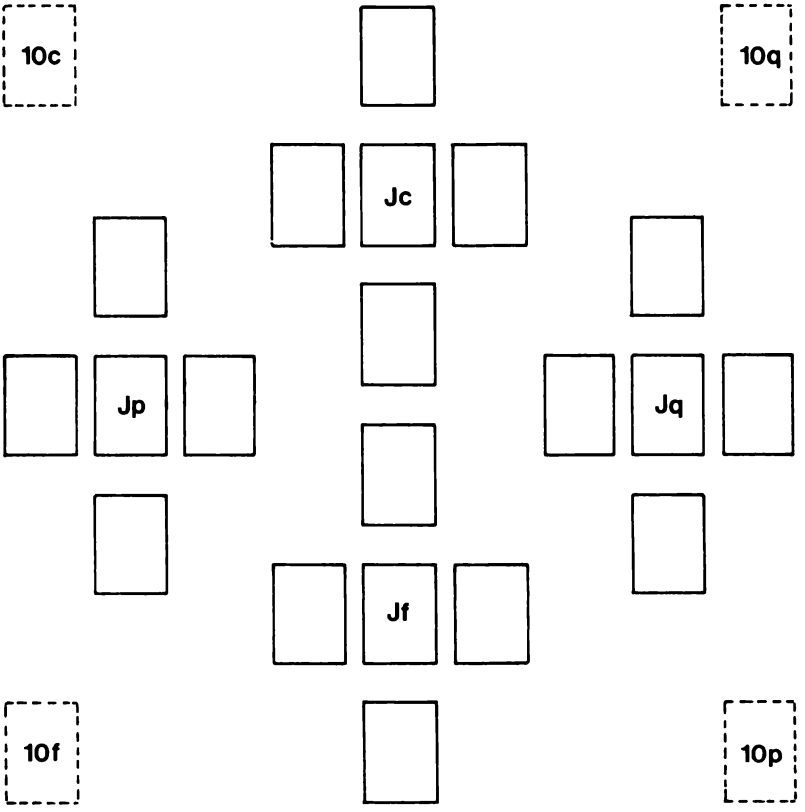


Fig. 25. Schieramento dei Fanti Prigionieri.

Terza fase Uguale alla prima, tranne che per il ricaricamento.

Conclusione Il solitario è riuscito quando si siano costruite sui 9 le sequenze discendenti fino a un certo punto, e altre sequenze discendenti, da quel punto in poi, su altre carte, a patto che i 9 e queste altre carte stiano ai lati dei J (non sopra o sotto ai J, nel qual caso i J, ancora prigionieri, non potranno passare sui 10 di base). L'operazione di spostare sui 10 i rispettivi J, e di completare sui J le sequenze ascendenti è puramente rituale.

Fortezza, la

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento Come mostrato dal disegno (fig. 26), dodici carte a rettangolo: due colonne di quattro carte, collegate in alto e in basso da due righe di due carte ciascuna. Ai quattro angoli i quattro A. In basso a destra, spazio per il pozzo.

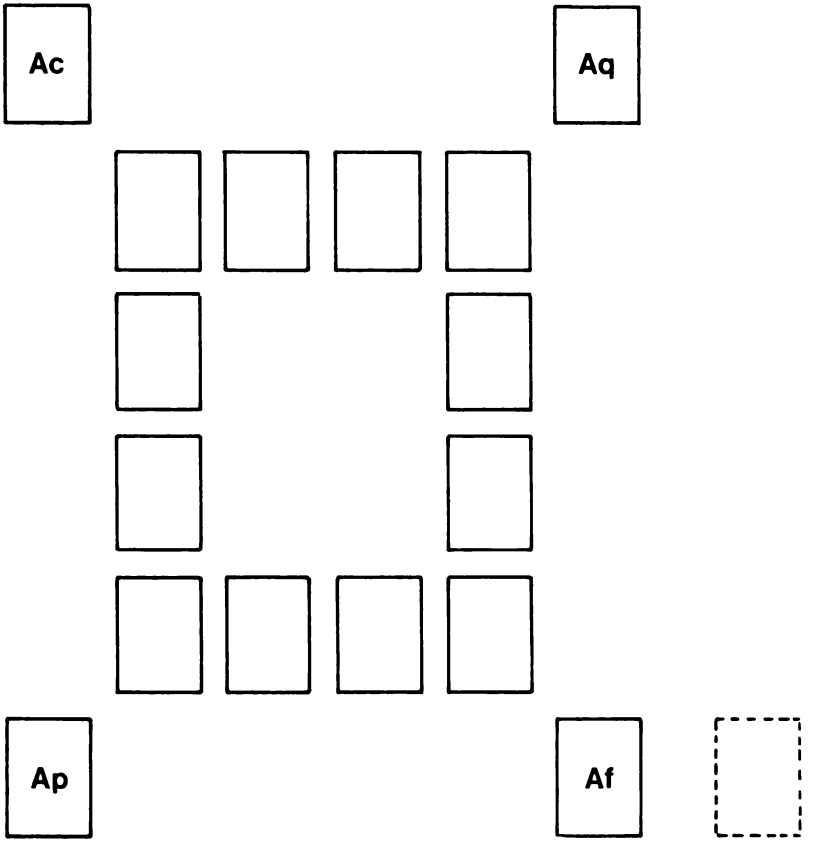


Fig. 26. Schieramento della Fortezza

Smazzate Due.

Scopo Costruire sugli A sequenze ascendenti per seme.

Svolgimento Si considerano le 12 carte del rettangolo; con esse si cominciano a costruire sugli A le sequenze ascendenti per seme; alcune carte del rettangolo possono essere sovrapposte ad altre, a formare sequenze discendenti per seme. Su una carta si possono trasportare anche più carte, ordinatesi in sequenza su un'altra. Esauriti gli spostamenti possibili, si prendono carte dal tallone. Con queste si possono continuare le sequenze ascendenti sulle basi, si possono colmare i vuoti creatisi nello schieramento, si possono continuare le sequenze discendenti sulle 12 carte del rettangolo; se nessuno di questi collocamenti è possibile, le carte finiscono nel pozzo. Dal pozzo, quando necessario, si possono liberamente prendere carte, una per volta.

Nome Si intende generalmente che gli A siano i torrioni e le dodici carte costituiscano quel tipo di mura che si chiamano cortine. Il successo del gioco però porta a che restino in piedi solo i torrioni (sia pur sopraelevati). Più persuasivi, ma meno diffusi, nomi di sapore agreste, come "i Quattro Granai" o "i Quattro Fienili". In questi casi si intende che le dodici carte delimitino l'aia e insieme rappresentino i raccolti.

Francese, la

Carte Un mazzo di 32.

Schieramento Una colonna di sei carte *coperte* più, in basso, una scoperta; una colonna di cinque carte *coperte* più, in basso, una scoperta; e così via fino a una carta scoperta (come mostra il disegno, fig. 27, e come spiega il glossario, una *siringa vestita*). Spazio per quattro caselle destinate ad accogliere le basi (che saranno i quattro A): come spiega il glossario, *siringa a basi celate*.

Smazzate Tre.

Scopo Man mano che escono, mettere i quattro A nelle caselle a loro riservate, e costruire su di essi sequenze ascendenti per seme. Come spiega il glossario, *siringa pura*.

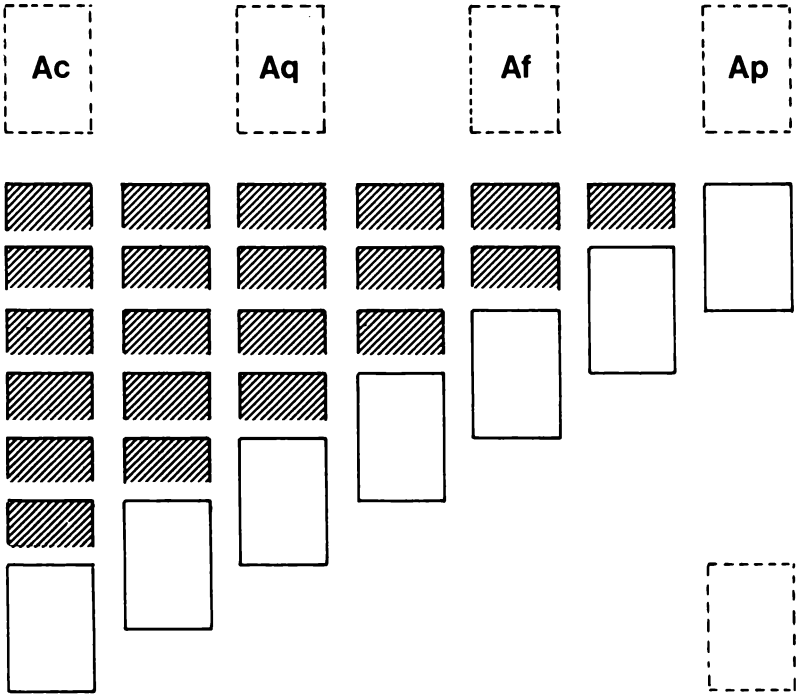


Fig. 27. Schieramento della Francese originaria.

Principî Le case vuote (resesi vuote nella prima riga per esaurimento di una colonna) possono essere occupate solo da un K (come spiega il glossario, *siringa regale*). Sull'ultima carta di ogni colonna si costruiscono sequenze discendenti a colori alterni (come spiega il glossario, *siringa a colonne bicolori*). Dal fondo di una colonna si possono spostare al fondo di un'altra colonna (o in una casa libera) una o più carte già in sequenza discendente (come spiega il glossario, *siringa snodata*).

Svolgimento Si considerano le sette carte scoperte, e si osserva se tra esse ci siano uno o più A, che vanno nelle caselle ad essi destinate; se ci siano carte che possano andare sui loro A a costruire sequenze ascendenti per seme; se ci siano carte che possano costruire, sulle ultime di altre colonne, sequenze discendenti a colori alterni;

se sia opportuno collocare una carta in una casa che si sia resa libera nella prima riga. Man mano che si sposta una carta dal fondo di una colonna, si scopre quella sovrastante, e si osserva se con essa o su di essa si possano compiere gli spostamenti sin qui descritti. Fatti tutti gli spostamenti possibili, si ricorre al tallone: con ogni carta si possono compiere le operazioni sin qui descritte. Se nessun collocamento è possibile, la carta va nel pozzo. Dal pozzo si può prendere in qualsiasi momento una carta per volta con le stesse possibilità di collocamento che hanno le carte prese dal tallone. Esaurito il tallone si prende il pozzo, lo si ribalta, e, senza mischiarlo, lo si usa a mo' di tallone. Così per due volte.

Osservazioni Questo è uno dei solitari più importanti (o caratteristici, geniali, prolifici che dir si voglia). Le varianti potrebbero essere infinite; come sintetizzato dalla tabella (fig. 31), noi ne diamo otto. Per comodità dei principianti, e per rispetto verso chi detesta le tabelle, abbiamo anche abbozzato una descrizione discorsiva, abbastanza particolareggiata, di ogni variante.

Prima variante Mazzo di trentadue carte; siringa di cinque colonne, vestita come per la Francese originaria; e tutto il resto uguale alla Francese (siringa senza riserva, con pozzo, tre smazzate, regale, a basi celate [i quattro A], a colonne bicolori) tranne che per un fatto: qui la siringa è *segmentata*, non libera, cioè dal fondo di una colonna si può spostare al fondo di un'altra colonna (o in una casa libera) solo una carta per volta. Questa variante è nota col nome di "Francesina".

Seconda variante Mazzo di quaranta carte; siringa di sette colonne, vestita come per la Francese originaria; e tutto il resto uguale alla Francese (siringa senza riserva, con pozzo, tre smazzate, a basi celate [i quattro A], a colonne bicolori) tranne che per due fatti: qui la siringa è *segmentata* (come nella prima variante) o è *plebea* (cioè le case vuote possono essere occupate da una carta qualsiasi, non solo da un K). Questa variante è nota col nome di "Nonno Antonio".

Terza variante Mazzo di cinquantadue carte; siringa di sette colonne, vestita come per la Francese originaria; e tutto il resto uguale alla Francese (siringa senza riserva, a colonne bicolori, snodata), tranne che per tre fatti: qui la siringa è *plebea* (come nella seconda variante), è *a basi esposte* (i quattro A si mettono in banco preliminarmente), e ha un *pozzo implicito, smazzate illimitate*: dal tallone si prendono tre carte per volta; se ne utilizzano volta per volta quante

si può; quante rimangono inutilizzate si rimettono sotto il tallone. Questa variante è nota col nome di "Franco Canadese".

Quarta variante Mazzo di cinquantadue carte; siringa di sette colonne, vestita come per la Francese originaria; e tutto il resto uguale alla Francese, tranne che per un fatto: qui la siringa è *plebea* (come nella seconda variante). Questa variante è nota col nome di "le Note Musicali".

Quinta variante Mazzo di cinquantadue carte; siringa di sette colonne, ma *nuda*, cioè di tutte carte scoperte. Come la Francese originaria, anche qui abbiamo una siringa senza riserva, e snodata; ma è *plebea* (come nella seconda variante), è *a colonne monocolori* (sequenze per colore), è *a ricaricamento*, ed è *a basi semiesposte*. In

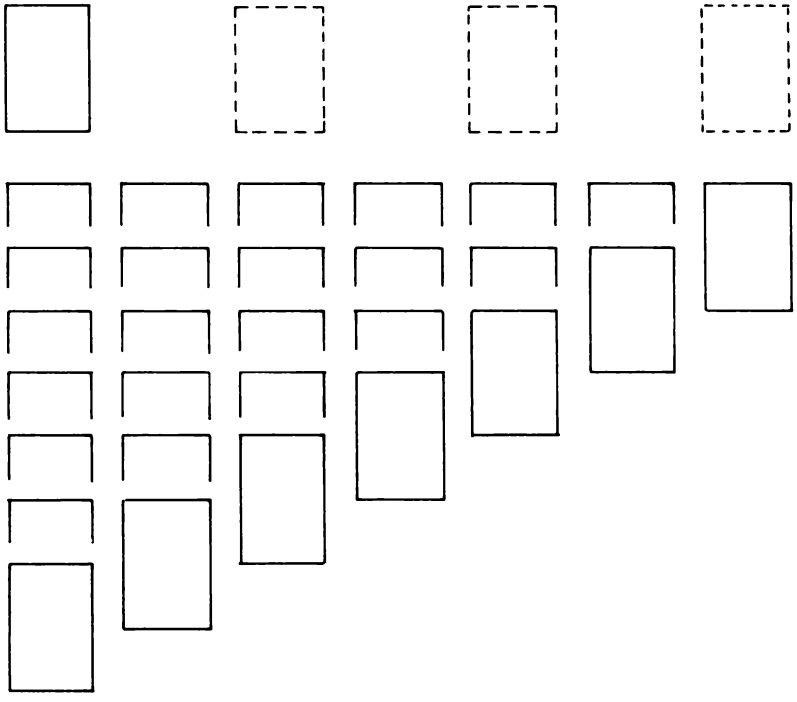


Fig. 28. Schieramento dell'Agnese (quinta variante della Francese).

parole povere (parole lunghe, spreco di spazio), messe in banco le ventotto carte della siringa, la ventinovesima carta viene messa in una riga sovrastante la siringa, a costituire la prima base (che dunque è una carta qualsiasi, solo per caso potrà essere un A o un K: il che comporta che la sequenza da costruire sarà a cerchio, ascendente per seme a cerchio); accanto ad essa vanno previste tre caselle libere, per le altre tre basi. Poniamo che la ventinovesima carta, prima base, sia un 5. Per prima cosa si osserva se fra le carte libere ci siano altri 5: se sì, li si mette subito accanto al primo (e così via via che un 5 si rende libero, o lo si prende dal tallone). Per seconda cosa si osserva se fra le carte libere ce ne siano una o più dello stesso seme: e le si pone sulle loro basi (e così via via che un 6 si rende libero, o lo si prende dal tallone; e così poi per i 7, ecc; ricordiamo che una volta collocati sulle basi i K, ai K si sovrappongono gli A, e poi i 2, i 3 ecc.). Per terza cosa si osserva se si possono costruire sequenze discendenti per colore spostando una carta libera su un'altra carta libera. Le sequenze così formate si possono a loro volta spostare, sia nella loro interezza, sia per segmenti. Ricordiamo che una carta libera, o una sequenza, o un segmento di sequenza può anche essere posto in una casa resasi libera. Quando non ci sono più spostamenti possibili, si ricorre al tallone, ricaricando 7 carte, una alla base di ciascuna delle sette colonne; si parte dalla prima colonna di sinistra e si procede verso destra. Se non si è ritenuto opportuno occupare con una carta libera una casa resasi libera, nella casa va la carta che spetterebbe alla colonna corrispondente. Dopo questa distribuzione si ripetono le tre operazioni già descritte; e così fino ad esaurimento del tallone. Si noterà che da ultimo il tallone è costituito da due sole carte. Il gioco è riuscito quando sulle basi si sono costruite le quattro sequenze ascendenti complete, per seme. Se la base era 5, avremo quattro pacchetti, ciascuno sovrastato da un 4. Questa variante è nota col nome di "Agnese", e presenta a sua volta una sottovariante. Il principio di circolarità, sempre valido per le sequenze ascendenti (per seme) da costruire sulle basi, si può decidere che *non* valga per le sequenze discendenti (per colore) da costruire sulle carte libere delle sette colonne; ogni colonna quindi è bloccata quando ha per ultima carta un A (mentre nell'"Agnese" come sopra descritta, sotto un A si sarebbe potuto mettere un K, e poi una Q e così via).

Sesta variante Mazzo di cinquantadue carte; siringa di *nove* colonne, e *nuda*; e *con riserva* (come vedremo), e *senza pozzo*, *una smaz-*

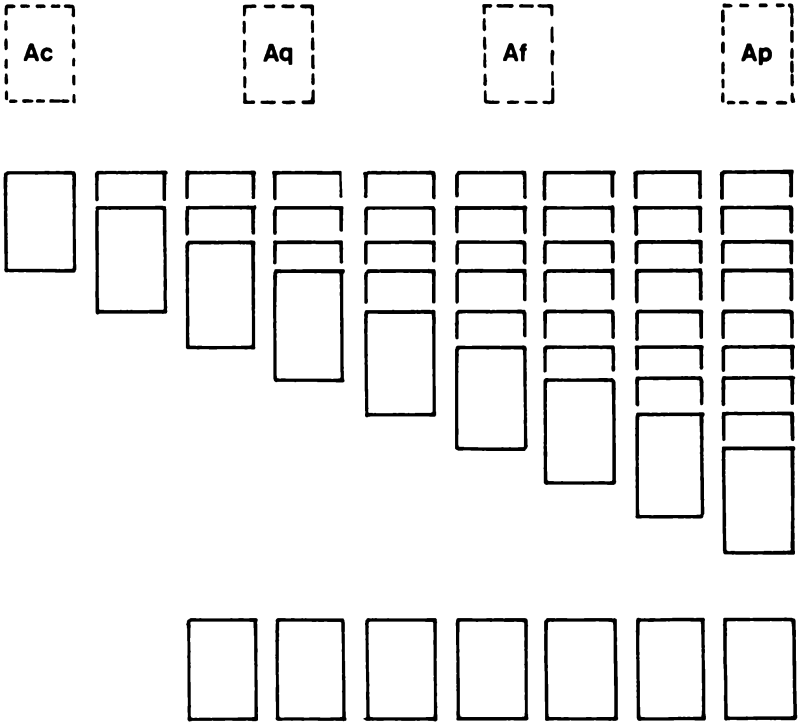


Fig. 29. Schieramento del Re Alberto (sesta variante della Francese).

zata, plebea, segmentata; gli unici punti in comune con la Francese originaria sono le basi celate (i quattro A) e le colonne bicolori. (Da dir tra parentesi: mentre la "Francese" originaria e le sue prime cinque varianti e la sua settima variante hanno la colonna più lunga a sinistra, questa sesta variante, come l'ottava, hanno la colonna più lunga a destra.) Tutto chiaro, per chi è stato attento; resta solo da aggiungere che la riserva, di sette carte, tutte libere, tutte scoperte, si dispone nello schieramento sotto la siringa; ogni carta di questa riserva ha utilizzazione identica a quella di ogni carta presa dal tallone; e è un bell'aiuto. Questa variante è nota col nome di "Re Alberto", verosimilmente lo sposo dell'"Imperatrice" o "Imperatrice delle Indie". Per gli storici, Alberto di Sassonia Coburgo, sposato

dalla regina Vittoria nel 1840, e premortoie nel 1861, è importante come Francesco Stefano di Lorena, sposato da Maria Teresa d'Asburgo nel 1736 e premortole nel 1765; per i praticanti di solitari "Re Alberto" è un grande, e l'"Imperatrice" è un bluff.

Settima variante Due mazzi di cinquantadue carte; siringa di nove colonne come la quinta variante, ma vestita come la "Francese" originaria; e, come la "Francese" originaria, senza riserva, con pozzo, tre smazzate, a basi celate (otto basi: gli otto A), a colonne bicolori, snodata; a differenza dalla "Francese" originaria, siringa *plebea* come la seconda variante. Questa variante è nota col nome di "le Canne dell'Organo".

Ottava variante Due mazzi di cinquantadue carte; siringa di nove colonne, nuda (e appoggiata a sinistra come la sesta variante), senza riserve, con pozzo, una smazzata sola, regale, a basi celate (gli otto A), a colonne bicolori, snodata. Questa variante è nota col nome di "Scala di Piranesi" (con evidente riferimento alla metafisica bellezza e grandiosità di questa scala rovesciata; per il resto, Piranesi non c'entra, non si facevano ancora solitari ai suoi tempi, benché a lui sarebbero piaciuti). « Bastardi » dirà qualcuno. « Avete liquidato con due righe il più bel solitario che ci sia. » Che questo sia uno dei solitari più belli, sono d'accordo; anzi, se vogliamo parlare di gusti è il più

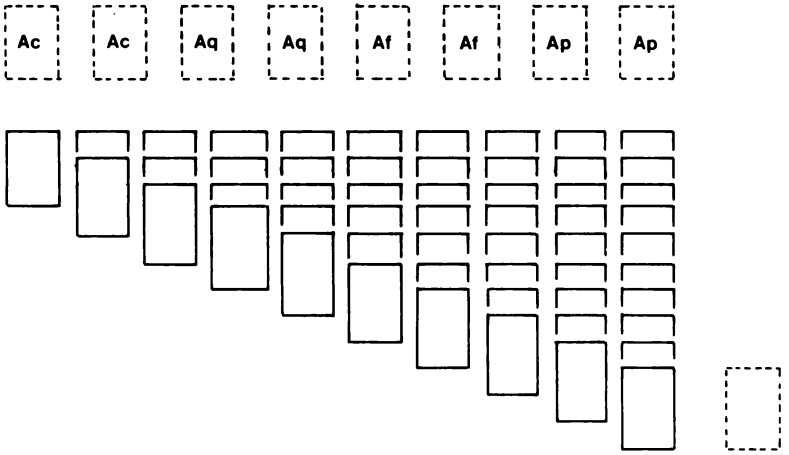


Fig. 30. Schieramento della Scala di Piranesi (ottava variante della Francese).

bello di tutti anche per me; ma bisogna impararlo; e quando uno ha imparato prima, bene, la "Francese" e le altre sette varianti, glielo si può spiegare in due righe.

Altre varianti → KLONDIKE

Francese Sbarbata, la → IMPERATORE, L' (prima variante)

Francesina, la → FRANCESE, LA (prima variante)

Franco Canadese, la → FRANCESE, LA (terza variante)

Galleria degli Antenati, la

Carte Due mazzi di 52.

Schieramento Quattro righe di otto carte ciascuna. Le prime tre righe sono destinate ad accogliere basi, la quarta costituisce la riserva.

Smazzate Una.

Scopo Mettere nella prima riga gli otto 2, nella seconda gli otto 3, nella terza gli otto 4, e – buttando negli scarti gli A – costruire su tali carte le sequenze per seme:
- 2, 5, 8, J;
- 3, 6, 9, Q;
- 4, 7, 10, K.

Svolgimento Si considerano le 32 carte in banco, e si eliminano gli A, buttandoli negli scarti. Si osserva poi se qualche base si trovi già nella riga giusta (un 2 nella prima riga, un 3 nella seconda, un 4 nella terza) e se su tali carte si possa cominciare a costruire le se-

nome o nomi del solitario	*mazzo di carte*	*numero delle colonne*	*altre caratteristiche della siringa*						
			1	2	3	4	5	6	7
la Francese	32	7	vestita	senza riserva	con pozzo, tre smazzate	regale	a basi celate	a colonne bicolori	snodata
I variante: la Francesina (le Cinque Colonne)	32	* 5	vestita	senza riserva	con pozzo, tre smazzate	regale	a basi celate	a colonne bicolori	* segmentata
II variante: Nonno Antonio	* 40	7	vestita	senza riserva	con pozzo, tre smazzate	* plebea	a basi celate	a colonne bicolori	* segmentata
III variante: la Franco-Canadese	* 52	7	vestita	senza riserva	con pozzo implicito, smazzate illimitate	* plebea	* a basi esposte	a colonne bicolori	snodata
IV variante: le Note Musicali	* 52	7	vestita	senza riserva	con pozzo, tre smazzate	* plebea	a basi celate	a colonne bicolori	snodata
V variante: Agnese	* 52	7	* nuda	senza riserva	* a ricaricamento, una smazzata	* plebea	* a basi semiesposte	* a colonne monocolori	snodata
VI variante: Re Alberto (le Muse)	* 52	* 9	* nuda	* con riserva	* senza pozzo, una smazzata	* plebea	a basi celate	a colonne bicolori	* segmentata
VII variante: le Canne dell'Organo	* 104	* 9	vestita	senza riserva	con pozzo, tre smazzate	* plebea	a basi celate	a colonne bicolori	snodata
VIII variante: la Scala di Piranesi	* 104	* 10	* nuda	senza riserva	* con pozzo, una smazzata	regale	a basi celate	a colonne bicolori	snodata

Fig. 31. Tabella riassuntiva delle variazioni della Francese. Gli asterischi indicano le caratteristiche che contraddistinguono le otto varianti rispetto alla Francese originaria.

quenze per seme sopra definite. Per queste costruzioni si possono prendere carte dalla riga di riserva. Successivamente si mettono nelle caselle restate vuote le basi eventualmente presenti in righe diverse da quelle appropriate (e presenti nella riga di riserva). Esauriti gli spostamenti possibili, si prende dal tallone una carta per volta, considerando subito se possa essere messa come base in una casella vuota della riga appropriata; o se possa costruire sequenza per seme su basi già a posto; diversamente, la si mette nelle eventuali caselle vuote della riga di riserva; se nessuno di questi collocamenti è possibile, la si mette nel pozzo. Dal pozzo si può poi prendere in qualsiasi momento una carta per volta, con le stesse possibilità di collocamento che hanno le carte attinte al tallone. Prima di prendere nuovamente carte dal tallone si controlla se non ci siano possibilità di spostamenti fra le carte in banco. Esaurito il tallone si prende il pozzo, lo si ribalta, e, senza mischiarlo, lo si usa a mo' di nuovo tallone. Così per due volte.

Nome Questo solitario (noto anche come "la Galleria di Versailles") « quando riesce ci fa vedere una bella esposizione di quadri, otto fanti, otto dame, otto re, da sembrare quasi la sala di una pinacoteca ». Così il Brunialti.

Gigante, il

Carte Due mazzi di 52.

Schieramento Una riga di otto carte. Spazio per una riga sovrastante, che ospiterà le otto basi (gli A). Si deve prevedere la possibilità di disporre di un buon numero di righe sottostanti (ma le carte delle singole colonne potranno essere parzialmente sovrapposte).

Smazzate Una.

Scopo Mettere nelle caselle a loro destinate gli otto A, che serviranno da basi, e costruire su di essi sequenze ascendenti per seme.

Principî Si considerano libere solo le carte che stanno in fondo a ogni colonna. A ogni nuova distribuzione si ricaricano uniformemente le otto colonne, con otto carte prese dal tallone, una per ogni colonna, per quanto sfrangiato sia l'aspetto che le colonne abbiano potuto

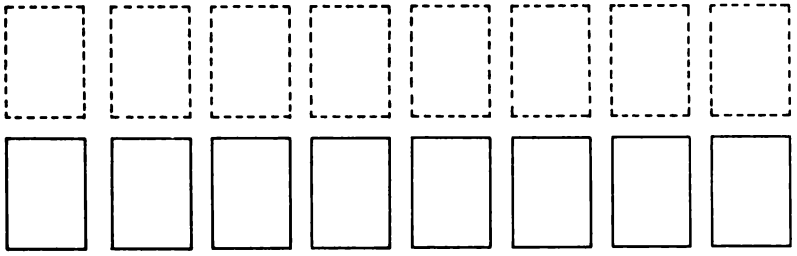


Fig. 32. Schieramento del Gigante.

assumere: una carta in fondo a una colonna di una dozzina di carte, come una carta nella prima riga, se la colonna è stata esaurita.

Svolgimento Si considerano le otto carte in banco e si osserva se qualcuna possa essere messa nella riga superiore, come base; oppure, sistemate una o più basi, se possa essere messa sulla sua base, a costruire sequenza ascendente per seme; o ancora se possa essere messa in colonna sotto un'altra carta della stessa riga, a costruire sequenza discendente per colori alterni. Esauriti gli spostamenti possibili si ricorre al tallone, e si ricaricano uniformemente le otto colonne. Si cerca daccapo di vedere se si possano fare i tre tipi di spostamenti descritti; poi si ricarica nuovamente in modo uniforme; e così via.

Osservazioni "Il Gigante" assomiglia al "Rosso e Nero", con due differenze che registriamo sotto quest'ultimo.

Girotondo di Dame e Cavalieri → ROSSO E IL NERO, IL (seconda variante)

Golf, il

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento Sette colonne di cinque carte ciascuna, parzialmente sovrapposte (trentacinque "piazze").

Smazzate Una.

Scopo Eliminare il maggior numero possibile di carte; quelle che restano in banco si chiamano "colpi"; se restano in banco quattro carte, si dice che « si è fatta (o vinta) la buca in quattro colpi ». Nel caso, piuttosto raro, in cui si eliminino tutte le carte in banco, si dice paradossalmente che si è fatta la buca in zero colpi. Generalmente si gioca una partita di nove buche; si sommano i colpi impiegati per farle. Far le nove buche in meno di quaranta colpi è già un buon risultato.

Principî Le carte si eliminano costruendo catene caotiche (vedi il glossario).

Svolgimento Si prende una carta dal tallone e la si mette in banco, scoperta. Si osservano le ultime carte in basso a ogni colonna (le uniche "piazze" libere) e si osserva se una di esse possa costituire con quella presa dal tallone il primo anello di una catena caotica; se sì, la si prende dalla colonna, e la si impila sulla carta presa dal tallone. Su di questa poi si possono impilare altre "piazze" libere. Fatti tutti gli spostamenti possibili, si prende un'altra carta dal tallone: la quale potrà servir di base per nuove catene caotiche da costruir con le "piazze" libere, oppure potrà servire a proseguir catene caotiche già iniziate. Quando una catena caotica giunge al K, è bloccata. Esaurito il tallone si contano le carte rimaste in banco: cioè si contano le piazze che non siano entrate in nessuna catena caotica, e le carte prese dal tallone su cui non si sia iniziata nessuna catena caotica.

Osservazioni Questo gioco può essere un vero solitario allo stesso modo che si può giocare da soli al vero golf; ma può essere giocato anche in due o più persone, confrontando poi i colpi impiegati da ciascuna per far le nove buche.

Imperatore, l'

Carte Due mazzi di 52.

Schieramento Come mostrato dal disegno (fig. 33), dieci colonne di quattro carte; per ogni colonna, tre carte *coperte*, scoperta l'ultima

in basso. Spazio per otto caselle destinate ad accogliere le basi (che saranno gli A). Spazio per il pozzo.

Smazzate Una.

Scopo Collocare nelle caselle a loro destinate gli A che serviranno da basi, e costruire su di essi sequenze ascendenti per seme.

Svolgimento Chi abbia già imparato la Francese e le sue varianti ha già capito come si svolge questo gioco. Lo schieramento infatti è quello di una siringa vestita, a canne di lunghezza unificata. Non c'è riserva; c'è il pozzo, con una smazzata; nelle case che si rendano libere per esaurimento di una colonna può prendere posto qualsiasi carta (siringa plebea); le basi sono celate; sulle carte libere in fondo a ogni colonna si costruiscono sequenze discendenti a colori alterni; da una colonna all'altra si possono spostare più carte in sequenza. La ragione per cui non abbiamo descritto l'Imperatore fra le varianti della Francese è doppia: primo, perché manca qui la caratteristica forma della siringa; secondo, perché l'eliminazione della forma della siringa, ma il legame tanto stretto ai principî della Francese, fanno di questo Imperatore l'anello di congiunzione con altri solitari. Imparata la Francese, capito l'Imperatore come derivato dalla Francese, il lettore può passare a studiare i legami di questi solitari con il Rosso e il Nero e con il Gigante; dopodiché avrà in mano quasi tutte le carte per capire al volo moltissimi solitari.

Nome Questo Imperatore è Napoleone; *non* è il consorte dell'Imperatrice (il consorte dell'Imperatrice è piuttosto da riconoscere nel Re Alberto).

Prima variante Con 40 carte, una riga di cinque carte *coperte*; sotto, una riga di cinque carte scoperte, leggermente sovrapposte alle prime. Questa variante è nota col nome di "Francese Sbarbata", nome che mostra la consapevolezza del rapporto (da noi testé sottolineato) con la Francese originaria. La siringa sembra infatti una barba (asimmetrica); e qui la barba non c'è più.

Seconda variante Dieci colonne di quattro carte; spazio per otto caselle destinate ad accogliere le basi (che saranno gli A); spazio per il pozzo; per il resto, tutto come per l'Imperatore. Questo solitario è noto come Napoleone a Sant'Elena, o come Sant'Elena tout court. Non è consueto che lo si presenti come una variante dell'Imperatore, perché lo schieramento è apparentemente diversissimo, ma l'unica differenza

sta nel fatto che nell'Imperatore ogni colonna ha tre carte scoperte. Il principio di raggruppare vari solitari, riconoscendoli come semplici varianti di altri, non è stato applicato sistematicamente in questo libro per non farlo troppo diverso da quel che uno si aspetta quando prende in mano un libro sui solitari; ma per chi ama i solitari il procedimento mentale giusto è quello di riconoscere parentele e derivazioni.

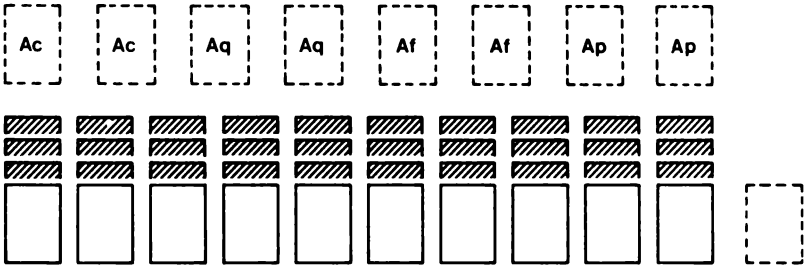


Fig. 33. Schieramento dell'Imperatore.

Imperatrice, l' → ROSSO E IL NERO, IL (quarta variante)

In Cerca di Alloggio → VIAGGIATORI, I

Isola d'Elba, l'

Carte Due mazzi di 52.

Schieramento In due righe sovrapposte, quattro K di seme diverso e quattro A di seme corrispondente. Torno torno, spazio per dodici caselle: quattro in una riga superiore alle prime due, quattro in una riga inferiore, e due e due ai lati. Queste caselle si intendono in successione fissa, in senso orario, come mostrato dalla numerazione del disegno (fig. 34).

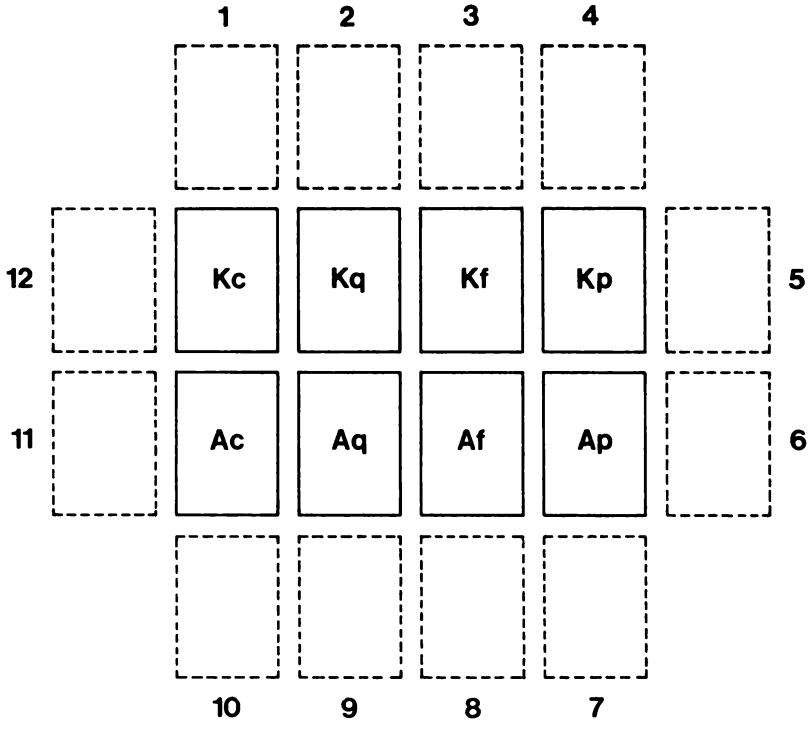


Fig. 34. Schieramento dell'Isola d'Elba.

Smazzate Tre.

Scopo Costruire sui K sequenze discendenti per seme, sugli A sequenze ascendenti per seme.

Principî Le carte ospitate dalle caselle della fila più in alto servono ai K, quelle della fila più in basso servono agli A, quelle ai lati servono a entrambi. Osservando la numerazione del disegno:

- servono ai K: 1, 2, 3, 4;
- servono agli A: 7, 8, 9, 10;
- servono a entrambi: 5, 6, 11, 12.

Altro principio, molto notevole: per la seconda smazzata si devono

raccogliere i pacchetti delle varie caselle nella successione fissa mostrata dalla numerazione del disegno, ma per la terza si possono raccogliere in un ordine a piacere, cercando di far capitare le carte come meglio convenga nel nuovo tallone.

Svolgimento Nella successione fissa mostrata dalla numerazione del disegno si colloca una carta scoperta per casella, prendendole dal tallone; man mano che si prende una carta, questa può essere messa subito sulla sua base a costruire sequenza ascendente per seme (anche se era destinata a una casella che non serviva quella base). Riempite le 12 caselle, si costruiscono con le 12 carte, tra le 12 carte, sequenze ascendenti o discendenti per seme. Esauriti gli spostamenti possibili, si ricaricano le 12 caselle ricorrendo al tallone, distribuendo uniformemente 12 carte (sia coprendo caselle già occupate – anche caselle sulle quali si siano già cominciate a costruire sequenze – sia colmando caselle che si siano rese vuote). Si mettono le carte disponibili sulle loro basi; si costruiscono con le 12 carte, tra le 12 carte, sequenze ascendenti o discendenti per seme; si procede a un nuovo ricaricamento. E così via. Esaurito il tallone, si finisce col raccogliere i pacchetti delle varie caselle nella successione fissa mostrata dalla numerazione del disegno, e li si usa, così riuniti, e senza mischiarli, come nuovo tallone. Esaurito il secondo tallone, per mettere insieme il terzo, si possono raccogliere i pacchetti in un ordine a piacere, cercando di far capitare le carte come meglio convenga.

Variante In due righe sovrapposte i quattro K rossi e i quattro A neri; sopra alla prima riga, otto carte scoperte; e otto sotto la seconda. Le carte ospitate nella riga più in alto servono ai K (carte rosse); quelle ospitate nella riga più in basso servono agli A (carte nere). Una carta rossa che sia all'inizio nelle caselle riservate alle nere non è utilizzabile: bisogna aspettare che fra le nere si crei un vuoto, per cui la rossa stravagante possa tornare all'ovile; lo stesso, viceversa, per le nere. Poiché sui quattro K (rossi) si costruiscono sequenze discendenti, sulle carte rosse si costruiranno sequenze ascendenti; poiché sui quattro A (neri) si costruiscono sequenze ascendenti, sulle carte nere si costruiranno sequenze discendenti. Questa variante, con uno schieramento più cincischiato, è nota anche come "lo Scudo".

Klondike

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento In riga, una carta scoperta; una carta *coperta*, e impilata sopra a questa una carta scoperta; due carte *coperte*, e impilata sopra a queste una carta scoperta; e così via, fino a sei carte *coperte*, e impilata sopra a queste una carta scoperta. Spazio per le quattro basi (che saranno gli A) e per il pozzo.

Smazzate Una.

Scopo Collocare nelle caselle ad essi riservate gli A, e su di essi costruire sequenze ascendenti per seme.

Svolgimento Questo solitario non è una cosa seria: tutti i libri anglo-americani lo descrivono in modo più o meno chiaro, ma è chiarissimo: è una variante della Francese in cui, per puro spirito di scomodità, le carte sono disposte a pacchetti anziché a siringa. Chi conosce la Francese e le sue varianti capisce subito tutto se gli diciamo che si tratta di una Francese con 52 carte, a sette colonne, vestita, senza riserva, con pozzo, una smazzata, regale, a basi celate, a colonne bicolori, snodata. I libri angloamericani dicono poi che c'è chi la gioca snodata, chi segmentata; e c'è chi la gioca tirando tre carte per volta dal pozzo, come la Franco Canadese (cioè a pozzo implicito). Si tratta dunque di un'americanata di cui una congiura internazionale tiene nascoste le radici europee. Chi sa giocare alla Francese, e prova a giocare questo Klondike capisce anche cosa vogliamo dire se diciamo che il ricorso ai pacchetti in sostituzione della siringa è scomodo. In realtà, questa che è una scomodità per noi diventa una comodità oltre Atlantico perché si occupa meno spazio. Occupando meno spazio, diventa più facile giocare il Klondike in due (che è un gioco fratello della Francese In Due); addirittura diventa possibile giocare in tre o più persone (con un tavolo rotondo riesce il Klondike in sei). E qui si tocca con mano che questo è un gioco da cow-boys, perché si arriva sempre al momento in cui su quell'A vogliono mettere il 2 in due, o in tre, o in quattro, e arriva primo chi ha i riflessi più pronti, chi ha la mano più svelta. Ottimisticamente dicono i libri angloamericani: « Se due o più giocatori tentano di impilare la stessa carta sulla stessa base, chi arriva per primo ce la lascia, e gli altri la devono ritirare ». Gli altri, dopo, è chiaro: sparano. Così dall'orgia si passa alla rissa. Per finire diamo altre coordinate: questo solitario ha qualcosa in comune con

Costanza e con gli Esiliati. Postilla: chi non conosce Costanza, gli Esiliati e soprattutto non conosce la Francese non può aver capito una parola del nostro discorso. Un simile procedimento logico-didattico si chiama *obscurum per obscurius*, spiegare una cosa poco chiara facendo riferimento a un'altra meno chiara ancora; per esempio: « chi fuma il sigaro senza togliere l'anellino di carta sarebbe capace di sparare a una volpe » (le persone che hanno l'abitudine di fumare sigari costosi sanno che si usa togliere l'anellino di carta, come chi fa la caccia alla volpe con i cavalli e le giacchette rosse sa che alla volpe non si spara: la si lascia sbranare dai cani; pochi hanno l'abitudine di fumare sigari costosi; più pochi ancora vanno alla caccia alla volpe); ancora, diceva un viaggiatore medievale: « come sia fatto un rinoceronte sarà chiaro, per chiunque abbia visto un unicorno ».

Nome Come raccontato nell'introduzione, paragrafo 39, questo solitario, per un grave fenomeno di confusione mentale collettiva, è detto anche Canfield.

Lacune, le

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento Quattro righe di tredici carte (tredici colonne di quattro carte). Alla sinistra di ogni riga, posto per un'altra casella, destinata ad ospitare gli A, che serviranno da basi.

Smazzate Tre.

Scopo Costruire sequenze ascendenti per seme dall'A al K, da sinistra a destra.

Svolgimento Prima operazione: si tolgono dallo schieramento i quattro A e li si mette ciascuno alla sinistra di una riga, a caso (ma il giocatore avvertito porrà ogni A alla sinistra della riga che presenti maggiori possibilità di costruire *quella* sequenza ascendente); si formano così quattro vuoti, ossia le lacune che danno nome al gioco. Seconda operazione: ciascuno di questi quattro vuoti viene colmato da una carta che leghi con quella di sinistra, essendo dello stesso seme e in ordine crescente. Quando c'è o si crea un vuoto a sinistra di un A, in quel vuoto va il suo 2; quando c'è o si crea un vuoto a sinistra di

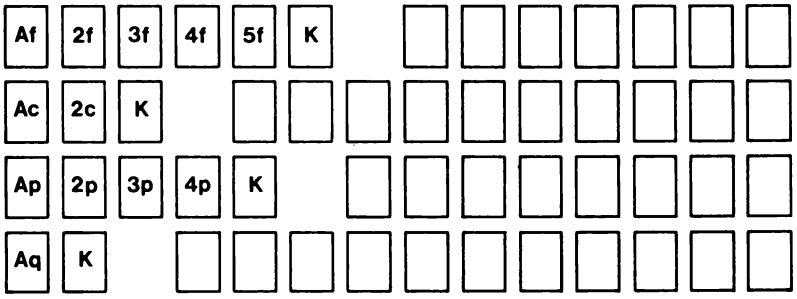


Fig. 35. Un possibile aspetto dello schieramento delle Lacune dopo la prima operazione.

un 2, in quel vuoto va il suo 3; e così via. A sinistra di un K il vuoto non può essere colmato; quando i vuoti siano solo a sinistra dei K, il gioco è bloccato. Allora si lasciano in banco solo le carte che, a partire dal 2, e senza interruzioni, abbiano già trovato il loro posto; le altre si raccolgono e si mischiano: costituiscono il nuovo tallone. Le carte del nuovo tallone si rimettono in banco lasciando un posto vuoto alla sinistra di ogni sequenza iniziata (o alla sinistra di ogni A rimasto sin qui vedovo). Si procede nuovamente a colmare i vuoti, continuando le sequenze e seguendo sempre il principio che una carta deve legare con quella di sinistra per seme e per ordine crescente. Nuovamente bloccato il gioco, si raccolgono ancora le carte non in sequenza e si provvede a un'ultima distribuzione con conseguenti colmamenti di vuoti.

Prima variante Si possono colmare i vuoti non solo con una carta che leghi con quella di sinistra, essendo dello stesso seme e in ordine crescente – ma anche con una carta che leghi con quella di destra, essendo dello stesso seme e in ordine decrescente.

Seconda variante Si considerano a posto (e si lasciano in banco prima della seconda e della terza distribuzione) non solo le carte a partire dal 2, senza interruzioni, bensì anche qualsiasi altra carta che sia del seme giusto, e che si trovi ad occupare la casella numericamente destinatale. Nella seconda e nella terza distribuzione si lascia un vuoto alla sinistra degli A vedovi, o della prima carta a posto, o del primo gruppo di carte a posto.

Terza variante Questo solitario è molto giocato da chi usa mazzi di

quaranta carte (e non patisce dalla riduzione: quattro righe di dieci carte). Il nome cambia, come si conviene a un avatar plebeo, in quello dei "Buchi".

Lucrezia

Carte Due mazzi di 52.

Schieramento In una prima riga, quattro A di seme diverso e quattro K di seme corrispondente (basi). In righe sottostanti si deve prevedere di disporre cinque carte, poi altre cinque, poi altre tre. In basso a destra spazio per un pacchetto di riserva.

Smazzate Tre.

Scopo Costruire sugli A sequenze ascendenti per seme; sui K, sequenze discendenti per seme.

Principî È da intendere che le 5+5+3 caselle che stanno sotto la riga delle basi siano in qualche modo dedicate agli A, ai 2 ecc.; l'undicesima ai J, la dodicesima alle Q, la tredicesima ai K.

Svolgimento Si articola in sette fasi.

Prima fase Prendendo le carte dal tallone una alla volta, le si mette in banco, scoperte; e mentre si mette la prima carta nella prima casella si dice "uno"; alla seconda carta nella seconda casella si dice "due"; e così via, finché alla tredicesima carta nella tredicesima casella si dice "K". Quando una carta, messa così in banco, si trova corrispondente al valore chiamato, la si impila nella riserva; si mette poi una nuova carta nella stessa casella, chiamando ancora lo stesso valore. Arrivati al K si ricomincia dall'A, e così via fino a esaurimento del tallone.

Seconda fase Ultimata questa distribuzione si osservano le 13 carte che sovrastano ogni pacchetto; con queste (e con quelle via via sottostanti) si costruiscono le sequenze sulle basi.

Terza fase Quando non ci sono più carte che possano andare sulle basi, si prende la prima carta della riserva, e la si infila sotto il pacchetto corrispondente (p. es. sotto il dodicesimo pacchetto se è una Q). Nota bene: le carte della riserva *non* vanno direttamente sulle

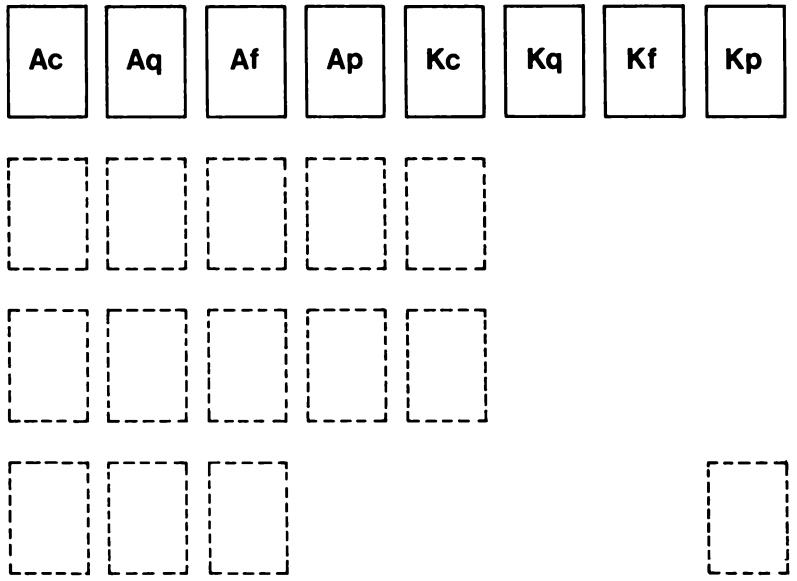


Fig. 36. Schieramento di Lucrezia.

basi. Si prende poi la prima carta del pacchetto sotto il quale si è infilata la carta della riserva, e la si infila a sua volta sotto il pacchetto corrispondente, e così via. Questi passaggi alla "Edvige" si interrompono quando, infilando una carta sotto un pacchetto, la carta sovrastante di quest'ultimo risulta essere (per precedenti spostamenti) una carta che può andare su una base.

Quarta fase La carta va sulla base (e con essa, su altre basi, altre carte eventualmente sottostanti nello stesso pacchetto, o altre carte che ora possano andar sulle basi da altri pacchetti).

Quinta fase Come la terza fase.

Sesta fase Come la quarta fase.

Settima fase Esaurite le carte della riserva si raccolgono ordinatamente le carte di tutti i pacchetti (quelle del tredicesimo, scoperte, su quelle del dodicesimo, scoperte, e così via), le si capovolge, e le si usa, senza mescolarle, a mo' di nuovo tallone. Così per due volte.

Marco Antonio

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento Gli 8, i 5 e i 2 disposti in forma di lettera *M* come indicato dal disegno, con una casella libera (che ospiterà gli A). Le carte che si prendono dal tallone si distribuiscono in forma di lettera *A* come indicato dal disegno.

Smazzate Una.
Scopo Formare nel disegno della lettera *M* sequenze per seme come segue:
- sugli 8 i loro 9, 10 e K;
- sui 5 i loro 6, 7 e Q;
- sui 2 i loro 3, 4 e J;
- nella casella libera gli A, in successione casuale.

Svolgimento Prendendo carte dal tallone, si riempiono le caselle della lettera *A*. Da queste si spostano sulle carte della lettera *M* le carte appropriate per formare le sequenze per seme su descritte, e per colmare a caso la casella degli A.

Nome Questo solitario è chiamato Marco Antonio dal colonnello Marco Antonio Brunialti, che aveva un buon gusto ottocentesco per simili figurazioni di iniziali (e inventò anche un solitario chiamato "l'Editore" basato sulle lettere *U* e *H*, iniziali di Ulrico Hoepli).

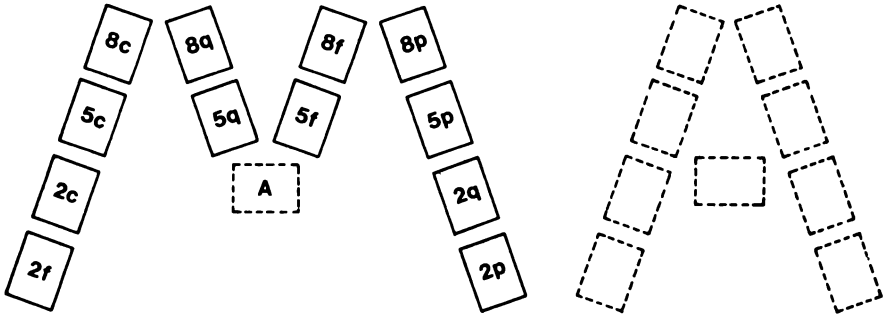


Fig. 37. Schieramento di Marco Antonio.

Mefistofele → DISPETTOSO, IL

Meridiana, la → OROLOGIO, L'

Monte Olimpo, il

Carte Due mazzi di 52.

Schieramento Come mostrato dal disegno (fig. 38) si dispongono, come il profilo di una montagna a panettone, gli otto A e gli otto 2, che serviranno da basi; all'interno del profilo di panettone, una piramide di nove carte.

Smazzate Una.

Scopo Costruire sulle basi queste sequenze per seme:
- A, 3, 5, 7, 9, J, K (carte dispari);
- 4, 6, 8, 10, Q (carte pari).

Svolgimento Si considerano le nove carte della piramide, e si osserva se possano andare sulle basi, a costruir le suddette sequenze per seme; o se possano sovrapporsi le une alle altre a costruir le stesse sequenze, ma discendenti, sempre per seme. Fatti tutti gli spostamenti possibili,

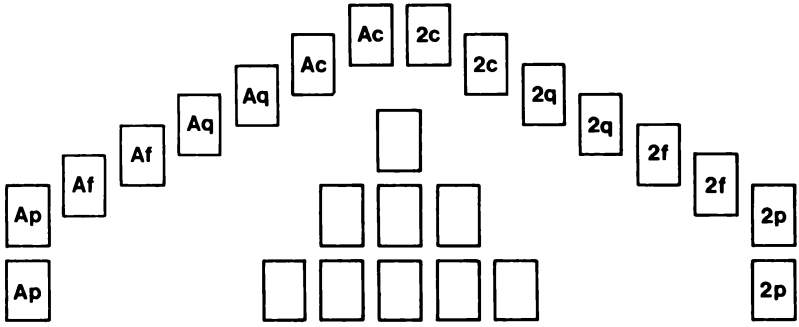


Fig. 38. Schieramento del Monte Olimpo.

si ricarica la piramide con nove carte (colmando i vuoti che si siano creati, e ponendo una carta sia sulle carte restate al loro posto, sia sui pacchetti delle sequenze iniziate). Così, spostando e ricaricando, fino ad esaurimento del tallone.

Muse, le → FRANCESE, LA (sesta variante)

Napoleone a Sant'Elena → IMPERATORE, L' (seconda variante)

Nestore

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento Otto colonne di sei carte ciascuna, leggermente sovrapposte.

Smazzate Una.

Scopo Eliminare tutte le carte, a coppie di pari valore.

Principî Si considerano libere solo le carte che stanno in fondo a ogni colonna (quelle dell'ultima riga all'inizio del gioco; poi la base dello schieramento assume un aspetto sfrangiato, man mano che le colonne si accorciano, per progressive eliminazioni dal basso).

Svolgimento Si considerano le otto carte dell'ultima riga in basso. Se tra esse sono presenti coppie di pari valore (A con A, 2 con 2...), le si elimina buttandole negli scarti. Se nessuna eliminazione è possibile, si ricorre al tallone, e si elimina p. es. un A dell'ultima riga buttandolo negli scarti insieme a un A preso dal tallone. Così di seguito.

Osservazioni Se nello schieramento si trovano contigue nella stessa colonna (una sopra l'altra) carte di pari valore, il giocatore avvertito, durante la distribuzione, incontrata la carta nefasta, può metterla in fondo al mazzo, sotto tutte le altre.

Nonno Antonio → FRANCESE, LA (seconda variante)

Note Musicali, le → FRANCESE, LA (quarta variante)

Nozze, le

Carte Due mazzi di 52.

Schieramento Come mostra il disegno (fig. 39), Qc e Jc al centro; sopra e sotto 10p, Jq, 10p e 10f, Jq, 10f (otto basi). Più sotto, due righe di otto carte ciascuna.

Smazzate Una.

Scopo Costruire sequenze a cerchio chiuso per seme: crescente sulla Qc (K, A, 2... J), decrescenti sui tre J (10, 9... A, K, Q) e sui quattro 10 (9, 8... A, K, Q, J).

Svolgimento Si considerano le 16 carte e si osserva se qualcuna di esse possa andare sulle basi a costruire le sequenze sopra definite (le possibilità di errore non sono poche), o se possa andare su un'altra di queste stesse 16 carte a costruire sequenze ascendenti o discendenti, a cerchio chiuso, per colori alterni. Fatti tutti gli spostamenti possibili, si prendono 16 carte dal tallone, ricaricando in modo uniforme, e procedendo di nuovo alla costruzione delle sequenze, sulle basi e sulle 16 carte (o pacchetti). Esaurito il tallone, si prende il sedicesimo pacchetto, e con le carte di questo non si ricaricano in modo uniforme le altre 15 carte o pacchetti, bensì prima si colmano i vuoti eventuali, poi si ricarica cominciando dal primo pacchetto (o dalla prima carta). Si procede di nuovo alla costruzione delle sequenze, sulle basi e sui 15 pacchetti (o carte). Fatti tutti gli spostamenti possibili, si prende il quindicesimo pacchetto, si colmano i vuoti e si fa il ricaricamento; e così via col quattordicesimo pacchetto, il tredicesimo ecc.

Nome Il gioco si chiama "le Nozze" perché se riesce « si vedrà al centro » secondo annota il Brunialti « una coppia contornata da due damigelle e quattro paggetti ».

Osservazioni Questo solitario potrebbe avvalorare la distinzione di cui si è accennato nell'*Introduzione*, paragrafo 36, tra solitari-patiences e solitari-réussites in quanto può fornire risposte molteplici. Si può dare il caso p. es. che le sequenze sulle due carte centrali giungano a compimento, e non, o non tutte, quelle sulle altre basi. Ciò potrebbe essere interpretato come una predizione di nozze felici per gli sposi, funestate o offuscate però da assenze fra damigelle e paggetti, o da screzi fra gli invitati, o da litigi fra i parenti.

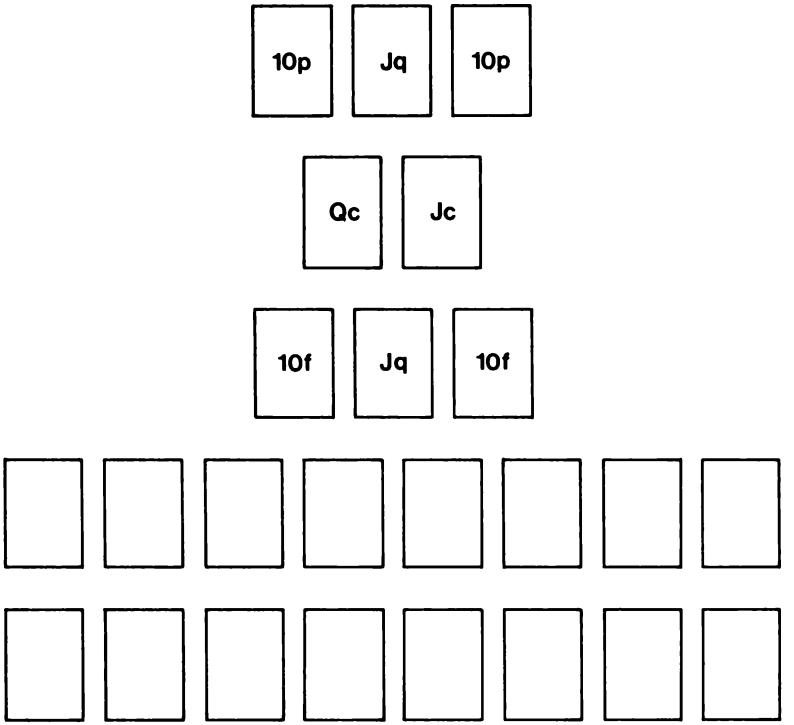


Fig. 39. Schieramento delle Nozze.

Numeri del Lotto, i → UN DUE TRE

Orologino, l'

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento All'inizio del gioco il banco è sgombro. Si prevede spazio per dodici caselle in cerchio, che saranno le dodici ore; una tredi-

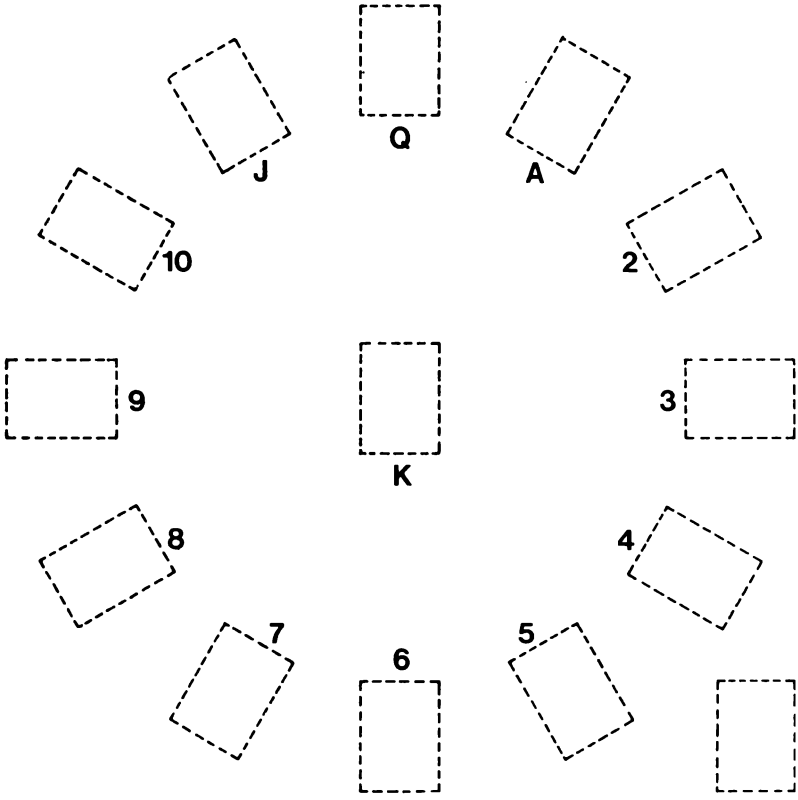


Fig. 40. Piano per lo schieramento dell'Orologino.

cesima casella al centro sarà il perno delle mancanti lancette. L'intero mazzo costituisce il tallone.

Smazzate Due.

Scopo Collocare nelle dodici caselle in cerchio le carte da A a Q, in senso orario, e il K al centro, nei quattro semi: fisso il seme di base, alternati per colore gli altri.

Svolgimento Fissato un seme (p. es. cuori), si prendono le carte dal mazzo ad una ad una; man mano che compare una carta di cuori, la si colloca al suo posto nel quadrante secondo il valore numerico, corrispondente a quello delle ore (J = 11, Q = 12; K al centro); e man mano si sovrappongono alle carte di cuori già in banco quelle di ugual valore che si prendono dal mazzo, alternando i colori. Le carte che non trovano posto nel quadrante si impilano nel pozzo; dal pozzo si può prendere una carta per volta quando serve. Esaurito il tallone, il pozzo, ribaltato e non mischiato, serve a mo' di nuovo tallone.

Variante Le carte che non trovano posto nel quadrante si impilano negli scarti, e non si possono più usare. Solo quando s'è esaurito il tallone si prendono questi scarti: ribaltati e non mischiati servono a mo' di nuovo tallone.

Osservazioni Il principiante sbadato (che non apprenda le regole di questo solitario dalle pagine di questo libro, in cui il nome stesso attribuito al solitario dovrebbe essere rivelatore) potrà chiedersi come si memorizzi l'esatta posizione delle carte, per costruire lo schieramento. È questa una buona occasione per fargli osservare che le carte di un seme, tolto il K, sono dodici come le ore del dì e della notte.

Nome Alcuni autori chiamano questo solitario "la Meridiana". Chi abbia visto una meridiana converrà che il nome di Orologino è più appropriato.

Orologione, l'

Avvertenza Questo solitario si gioca passeggiando attorno a un tavolo rotondo che abbia almeno un metro di diametro.

Carte Due mazzi di 52.

Schieramento Come mostrato dal disegno (fig. 41), dodici carte in cerchio. In senso orario, devono essere: 6c, 7q, 8f, 9p, 10c, Jq, Qf, Kp, 2c, 3q, 4f, 5p. Dopo aver estratto queste carte, si mischia il tallone. Torno a torno, in corrispondenza delle dodici carte, dodici ventaglietti di tre carte ciascuno. In basso a destra spazio per il pozzo.

Smazzate Tre.

Scopo Costruire sulle dodici carte a raggera sequenze ascendenti per seme. Come mostrato dallo schema (fig. 41), queste sequenze sono di nove carte per i primi otto raggi, di otto carte per gli altri quattro. È facile memorizzare che ogni sequenza si arresta quando giunge al va-

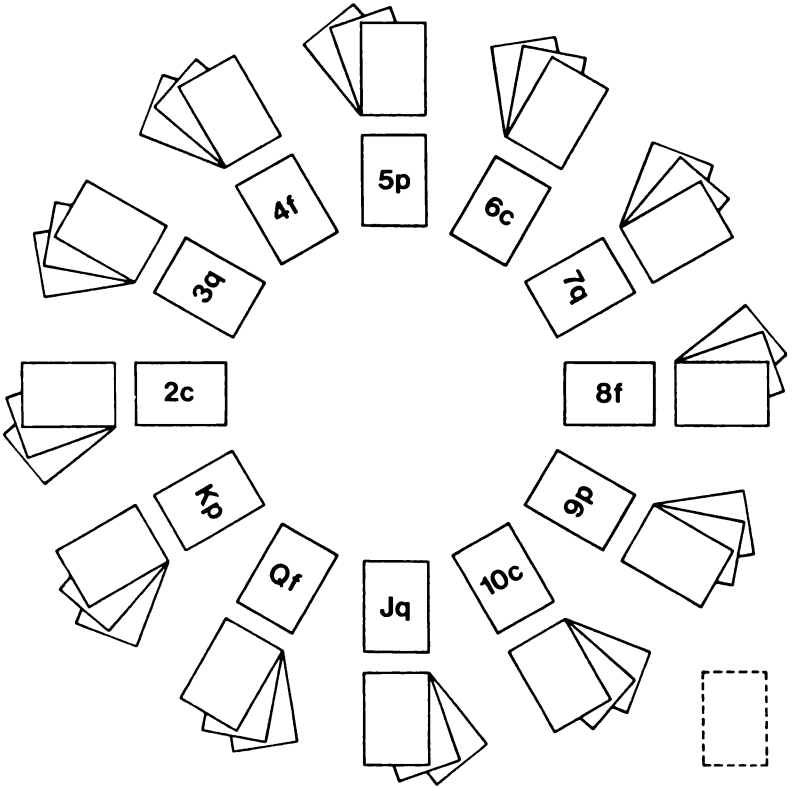


Fig. 41. Schieramento dell'Orologione.

lore corrispondente a quello di un quadrante di orologio (come sa chi ha già fatto il solitario dell'"Orologino", il J *sta sulle 11* e la Q *sta sul mezzogiorno* (o la mezzanotte); l'A *sta sull'una* ecc.

Principî Nei ventaglietti è libera solo la carta sovrastante. Le carte dei ventaglietti vanno sui ventaglietti e sul quadrante. Le carte del tallone vanno sui ventaglietti e sul quadrante. Le carte del pozzo vanno solo sul quadrante. Dopo tutti i possibili spostamenti, le carte dei ventaglietti vanno ricaricate, in modo che siano almeno tre.

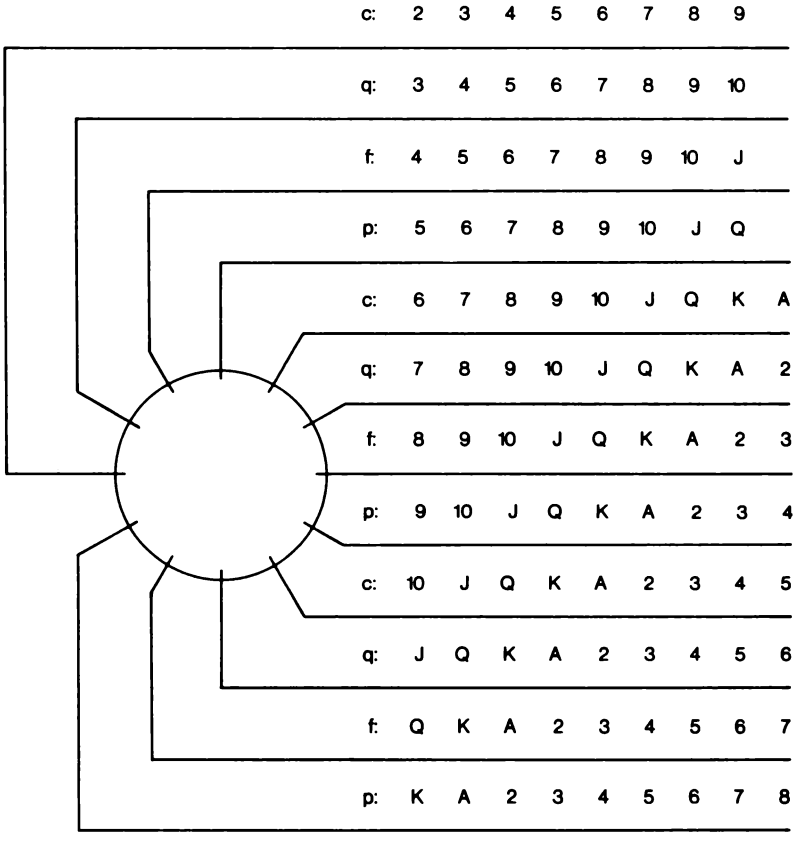


Fig. 42. Schema delle sequenze ascendenti per seme nell'Orologione.

Svolgimento Si osservano le carte libere dei ventaglietti. Con esse si costruiscono sulle carte libere dei ventaglietti stessi sequenze discendenti per seme. Una o più carte in sequenza possono esser spostate da un ventaglietto all'altro. Le carte libere dei ventaglietti (e le sequenze su di esse costruite) si mettono sulle carte del quadrante a costruire sequenze ascendenti per seme. Esauriti gli spostamenti possibili, si prende dal tallone una carta alla volta per colmare i vuoti nei ventaglietti. I ventaglietti che (per formazione di sequenze discendenti) hanno più di tre carte, *non* vengono ricaricati; i ventaglietti che (perché intatti, o per formazione di sequenze discendenti) hanno tre carte, *non* vengono ricaricati; i ventaglietti che hanno solo una o due carte vengono ricaricati, portando il numero delle loro carte a tre; le case lasciate vuote da ventaglietti esauriti vengono colmate con tre carte. Si procede a nuovi spostamenti e nuovi ricaricamenti. Esaurite tutte le possibilità, si prendono, una per volta, carte dal tallone: che vanno sul quadrante o vanno nel pozzo. Nota bene: le carte del tallone vanno nei ventaglietti solo in funzione di ricaricamento. Al pozzo si può poi attingere una carta per volta: che però potrà andare solo sulle carte del quadrante, non sui ventaglietti. Esaurito il tallone si prende il pozzo, lo si ribalta, e lo si usa, senza mischiarlo, a mo' di nuovo tallone. Così per due volte.

Otto e Cinque: Tredici → UNDICI (variante)

Paolino

Carte Un mazzo di 40.

Schieramento In colonna i quattro Assi; sulla destra, quattro righe di nove carte ciascuna, *coperte*.

Smazzate Una.

Scopo Mettere nella prima colonna sulla destra degli Assi i 2 del seme corrispondente, sulla terza i 3 e così via fino ai J, scartando i K.

Svolgimento Si scopre la prima carta a sinistra della prima riga. Se questa è il 2 corrispondente all'Asso di quella riga, il gioco già non è riuscito. Se è un'altra carta, la si mette al suo posto: il seme è indicato

dall'Asso, il valore è indicato dal posto (se in testa alla terza riga c'è l'Ac, il 5c va al quinto posto di quella riga). Così si procede con continue sostituzioni. Il gioco è bloccato quando esce dal tallone la carta corrispondente al posto della prima che si è scoperta.

Pierino → SAN REMO

Piramide, la

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento Cinque righe, rispettivamente di una, due, tre, quattro, cinque carte, come mostrato dal disegno (fig. 43). Ai lati della base della piramide, due a due, gli A, scoperti.

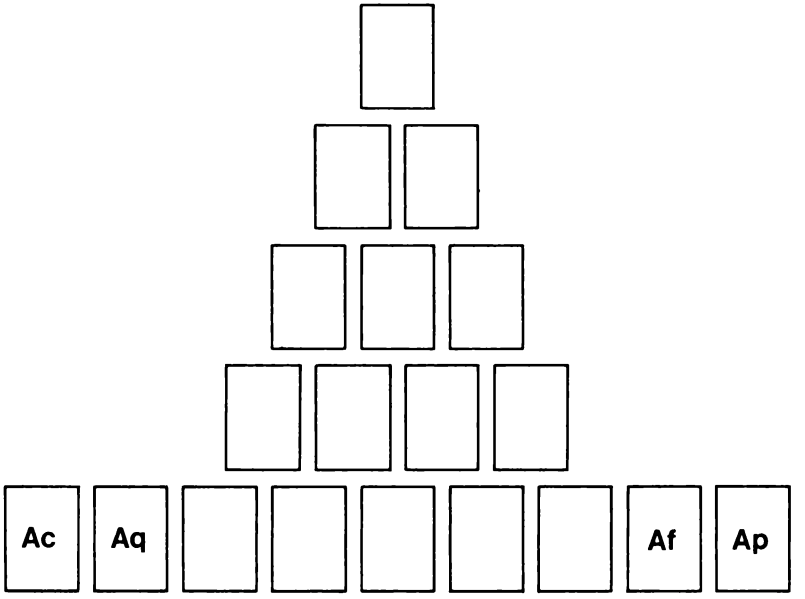


Fig. 43. Schieramento della Piramide.

Smazzate Una.

Scopo Costruire sugli A le sequenze ascendenti per seme.

Svolgimento Si osservano le carte della piramide; sono tutte libere; si mettono sulle basi quelle che si può. Prendendo carte dal tallone, si colmano i vuoti e si procede come prima. Le carte del tallone che non vanno sulle basi e non vengono accolte nelle caselle della piramide, s'impilano scoperte nel pozzo, dal quale si può riprendere una carta per volta.

Poker, il

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento Cinque colonne di cinque carte. Le carte rimanenti si buttano negli scarti.

Smazzate Una.

Scopo Fare il maggior numero di punti possibili, identificando correttamente tutte le combinazioni, e sommandone i valori.

Principî Si considerano alla stregua di carte ricevute in una mano di poker le cinque carte di ciascuna delle cinque colonne, di ciascuna delle cinque righe, di ciascuna delle due diagonali. Si avranno dunque dodici mani. I valori delle combinazioni si valutano secondo uno dei punteggi indicati dalla tabella (fig. 44).

Osservazioni Questo gioco può essere un vero solitario, per quei (pessimi) giocatori di poker i quali provano forti emozioni nello scoprire le combinazioni ricevute dalla sorte (laddove il buon giocatore di poker sa che conta vincere, e si può vincere con una coppia, o con niente, e si può perdere con una scala reale); ma può essere meglio giocato da due o più persone, una dopo l'altra, confrontando poi (come col "Golf") i punti fatti da ciascuna; oppure da due o più persone contemporaneamente, ciascuna con un proprio mazzo di carte, per un confronto immediato dei punti.

Combinazione	punteggio all'inglese	punteggio all'americana
scala reale massima	30	100
scala reale	30	75
poker	16	50
full	10	25
colore	5	20
scala	12	15
tris	6	10
doppia coppia	3	5
coppia	1	2

Fig. 44. Combinazioni e punteggi del Poker.

Porta, la

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento Come mostrato dal disegno (fig. 45), una colonna di tre carte; a partir da questa un arco di sette carte; al calar dell'arco un'altra colonna di tre carte. Fra le colonne, soglia della porta, spazio per quattro caselle che ospiteranno gli A come basi. A destra della porta, un pacchetto di cinque carte (riserva e pozzo).

Smazzate Una.

Scopo Collocare gli A come basi nelle caselle a loro destinate; sugli A costruire sequenze ascendenti per seme.

Svolgimento Si osserva lo schieramento della porta e della riserva; se ci sono A, si pongono nelle caselle a loro destinate; si approfitta subito anche della possibilità di iniziare la costruzione delle sequenze. Le caselle rimaste così eventualmente vuote nella porta si colmano ricorrendo alla riserva (esaurita la riserva, ricorrendo al tallone). Si osservano le carte: in presenza di quattro carte di valore uguale se ne scartano 3 (ponendole nel pozzo) e immediatamente le si sostituisce con carte prese dal tallone. In presenza di tre carte di valore uguale se ne scartano

due, e immediatamente le si sostituisce con carte prese dal tallone. Già in questi scarti di quartetti e terzetti, se la fortuna ne presenta più d'uno, si dà la precedenza ai valori più alti. Precedenza assoluta ai valori più alti si dà poi in presenza di coppie di carte di valore uguale: d'ogni coppia si elimina una carta (sempre mettendola nel pozzo), e immediatamente la si sostituisce con carte prese dal tallone. Intanto si tengon d'occhio le basi, e si cerca sempre di allungare le sequenze. Ogni volta che sia utile, per colmare i vuoti, non dal tallone si prendono carte, bensì dal pozzo.

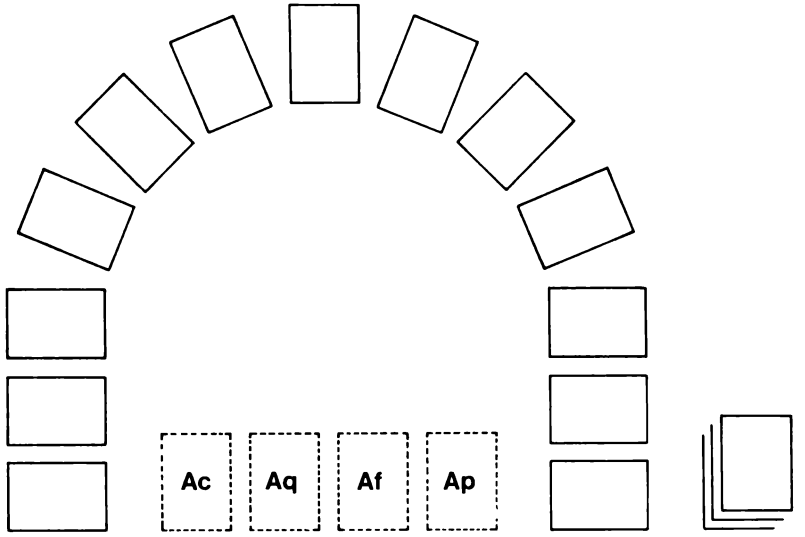


Fig. 45. Schieramento della Porta.

Portone, il

Carte Due mazzi di 52.

Schieramento Come mostrato dal disegno (fig. 46), una colonna di quattro pacchetti; a partir da questa un arco di quattro pacchetti; al calar dell'arco un'altra colonna di quattro pacchetti; tutti pacchetti di

quattro carte ciascuno. In un maggior arco sovrastante, gli otto A, a servir da basi.

Smazzate Tre.

Scopo Costruire sugli A sequenze ascendenti per seme.

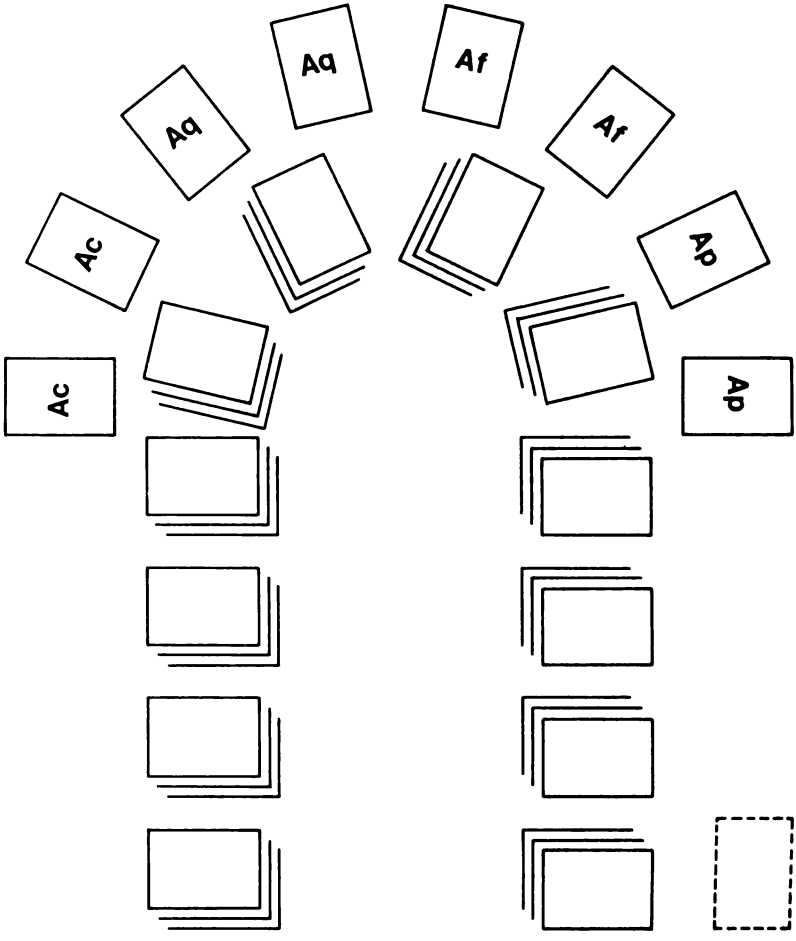


Fig. 46. Schieramento del Portone.

Svolgimento Considerando libera la carta superiore di ogni pacchetto, si osserva se possa andare su una base a costruir sequenza ascendente per seme; oppure su un pacchetto a costruir sequenza discendente per seme. Esauriti i movimenti possibili, si ricorre al tallone: ogni carta può andare a colmare i vuoti che si siano creati fra i pacchetti; oppure può andare sulle basi, a costruire sequenze ascendenti; oppure può andare sui pacchetti, a costruire sequenze discendenti; se nessuno di questi collocamenti è possibile, va nel pozzo. Da un pacchetto all'altro *non* si possono spostare carte in sequenza, ma una o più carte in sequenza possono andare nelle caselle vuote. Dal pozzo si può prendere in qualsiasi momento una carta per volta, con la stessa possibilità di collocamento che hanno le carte prese dal tallone. Esaurito il tallone, si prende il pozzo, lo si ribalta, e, senza mischiarlo, lo si usa a mo' di nuovo tallone. Così per due volte.

Nome Questo solitario è noto anche come "il Quadrato di Napoleone": unica differenza, una diversa figura di schieramento.

Prerogative Femminili

Carte Due mazzi di 52.

Schieramento Una riga con gli otto K, che servono da basi. Spazio per due righe di sei caselle ciascuna sotto la riga dei K. A destra e a sinistra dello schieramento si deve disporre di un certo spazio, per la riserva (a sinistra) e per gli scarti (a destra); però riserva e scarti non verranno disposti in modo geometrico, come vedremo, bensì sparpagliati e manipolati.

Smazzate Due.

Scopo Costruire sui K sequenze discendenti per seme.

Svolgimento Lo svolgimento di questo solitario, apparentemente complesso, si articola in varie operazioni.

Prima operazione Nelle dodici caselle sotto la riga dei K si distribuiscono dodici carte scoperte, secondo il principio dell'"Un due tre". Cioè si prendono le carte dal tallone una per volta, contando "Uno, due, tre ... J, Q", e quando una delle carte messe in banco ha lo stes-

so valore del numero chiamato questa carta si butta negli scarti (sulla destra); si rimpiazza la carta scartata chiamando ancora lo stesso numero; se anche la seconda e la terza hanno lo stesso valore, ancora le si rimpiazza chiamando sempre lo stesso numero.

Seconda operazione Si mettono cinque carte sulla sinistra dello schieramento, a formar la riserva.

Terza operazione Si considerano le dodici carte disposte sotto i K, osservando se fra esse vi siano delle Q.
a) Se c'è una Q fra le prime undici carte la si lascia al suo posto, e si mettono due carte (prese dal tallone) nella riserva.
b) Se ci sono due o più Q fra le prime undici carte le si mette a posto sui rispettivi K, e si mettono due carte per ciascuna nella riserva.
c) Se si sarà presentata una Q al dodicesimo posto (quando la si è chiamata) la si sarà messa negli scarti senza sostituirla, e si saranno messe due carte nella riserva. Il caso *c*) dunque non interferisce nei casi *a*) e *b*).

Quarta operazione Si ripetono le prime tre operazioni, fino a esaurimento del tallone.

Quinta operazione Nei pacchetti che si saranno formati nelle dodici caselle sottostanti ai K sono libere solo le carte sovrastanti. Con queste si

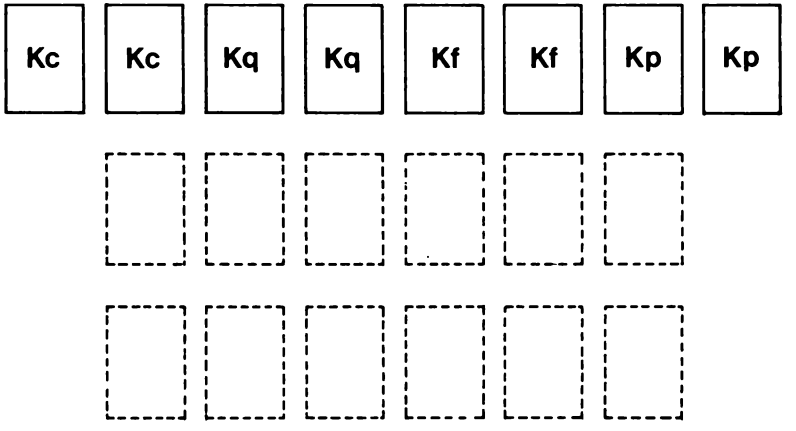


Fig. 47. Schieramento delle Prerogative Femminili.

costruiscono sui K sequenze discendenti per seme, e si costruiscono sulle altre carte libere degli altri pacchetti sequenze ascendenti per seme.

Sesta operazione Si prendono le carte della riserva; si maneggiano liberamente ordinandole in progressione numerica; con esse si costruiscono sulle basi sequenze discendenti per seme continuando anche a utilizzare le carte libere dei dodici pacchetti. Le carte della riserva *non* possono essere impiegate a costruire sequenze ascendenti per seme sulle carte libere dei dodici pacchetti. Le carte della riserva non utilizzate si rimettono sulla sinistra.

Settima operazione Si prendono gli scarti; si maneggiano liberamente ordinandoli in progressione numerica; da essi si prendono carte cominciando dalla carta più bassa. Ogni carta presa dagli scarti si infila sotto il pacchetto corrispondente (l'A sotto il primo pacchetto, il 2 sotto il secondo ecc.). Poi, in quel pacchetto, si mette per ultima la prima carta, scoprendo la seconda. Se questa è utile per continuare le sequenze discendenti sulle basi, se ne dispone liberamente, poi il pacchetto si rimette al suo posto (d'ora in avanti si potrà disporre della sua carta libera, eventualmente servisse, come nella quinta operazione). Se la carta di cui stavamo parlando non è utile per continuare le sequenze discendenti sulle basi, tocca a lei di esser messa per ultima, scoprendo la terza, e così via: fin che non si sia trovata una carta utile (e allora torniamo al punto di prima). Se in tutto il pacchetto non c'è una sola carta utile, lo si può far girare (mettendo in fondo una carta per volta) quante volte si vuole, lasciando per prima, alla sommità del pacchetto, la carta che si giudica sarà più utile in seguito. *Nota bene*: dagli scarti si prende solo una carta di un valore (solo un A da infilare sotto il primo pacchetto; solo un 2 da infilare sotto il secondo); se ci sono doppioni, verranno buoni in seguito; ed è proprio in considerazione delle operazioni che si prevede saranno possibili in seguito coi doppioni che (potendo far girare il pacchetto quante volte si vuole) si lascia per prima questa o quella carta.

Ottava operazione Lasciando stare gli scarti, si raccolgono le carte della riserva, ordinate in progressione numerica, in pacchetto scoperto. Su questo pacchetto si mettono, scoperti, i dodici pacchetti sottostanti le basi, ordinatamente (prima il primo, poi il secondo ecc.). Si ribalta il tutto, e, senza mischiarlo, lo si usa come nuovo tallone.

Nona operazione Si ripetono le prime otto operazioni.

Nome Questo solitario è noto anche come "Comandano le Donne".

Variante Come basi, non otto K, bensì quattro K e quattro A (c, q, f, p). Identicamente, dodici caselle sottostanti, e scarti a destra. Niente riserva. Prima operazione, idem (ma senza prerogative delle Q); la tredicesima carta si butta direttamente negli scarti dicendo: "Re" – e se è un K davvero, negli scarti se ne butta un'altra, coperta, dicendo "buon pro gli faccia". Seconda e terza operazione si saltano. Quarta operazione: si ripete la prima, fino a esaurimento del tallone. Quinta operazione, idem. Sesta operazione si salta. Settima operazione, idem; i K possono esser messi sotto pacchetti a scelta (pacchetti per i quali non si abbia carta corrispondente negli scarti). Ottava operazione, idem (adoperando solo i pacchetti, dato che non c'è riserva). Questa variante (considerata da alcuni più interessante del gioco originario) è nota come "Prerogative regali".

Prerogative regali → PREROGATIVE FEMMINILI (variante)

Problema di Luca, il → QUADRATO DEL NOVE, IL (quarta variante)

Quadrato del Nove, il

Carte Un mazzo di 40.

Schieramento Si prendono nove carte di uno stesso seme, dal 2 al K, e le si dispone a caso, in tre colonne di tre carte ciascuna. Le carte rimanenti si buttano negli scarti.

Smazzate Una.

Scopo Disporre le carte in un'unica colonna, per valore descrescente dall'alto in basso.

Principî È libera solo l'ultima carta in basso di ogni colonna e la si può spostare solo sotto una carta di valore maggiore.

Svolgimento Dato p. es. uno schieramento iniziale come quello mo-

strato dal disegno (fig. 48) i movimenti da compiere saranno i seguenti:
- il 3 in fondo alla colonna III (diciamo per brevità 3-III), 6-I, 5-I, 3-I, K-II: abbiamo sistemato il K;
- 3-III, 5-II, 3-II, 6-III, 3-I, 5-III, 3-III, Q-II: abbiamo sistemato la Q;
- J-II: abbiamo sistemato il J;
- 3-I, 5-II, 3-III, 4-II, 3-II, 6-I, 3-I, 4-III, 3-III, 5-I, 3-II, 4-I, 3-I, 7-II: abbiamo sistemato il 7;
- 2-II, 3-III, 2-III, 4-II, 2-I, 3-II, 2-II, 5-III, 2-III, 3-I, 2-I, 4-III, 2-II, 3-III, 2-III, 6-III: abbiamo sistemato il 6;
- 2-I, 3-II, 2-II, 4-I, 2-III, 3-I, 2-I, 5-II: abbiamo sistemato il 5;
- 2-II, 3-III, 2-III, 4-II: abbiamo sistemato il 4;
- 2-I, 3-II: abbiamo sistemato il 3;
- 2-II: abbiamo sistemato il 2.

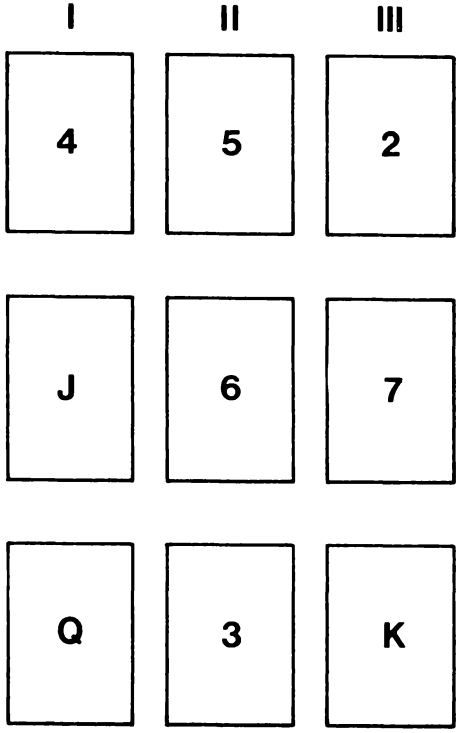


Fig. 48. Un esempio di schieramento possibile del Quadrato del Nove.

Nome Questo gioco si chiama "il quadrato del Nove" con chiaro riferimento a quel solitario che si fa con il piccolo attrezzo chiamato "il Quadrato del Quindici" (cfr. il capitolo v, pag. 226); in effetti i movimenti sono analoghi, anche se i principî sono diversi. È noto anche come "la Torre di Babele".

Prima Variante Si prendono tre carte rosse e tre carte nere (disponendo di due mazzi dal dorso diverso, si possono usare carte coperte) e le si dispone in due righe di tre carte ciascuna, le rosse sopra, le nere sotto. Come mostrato dal disegno (fig. 49), si ha a disposizione, per gli spostamenti, anche una casella in alto a sinistra, e una casella in basso a destra. Sono consentiti movimenti solo in verticale e in orizzontale, di una casella per volta. Scopo del gioco, spostare le tre carte rosse al posto di quelle nere, e viceversa. Sembra che siano necessarie almeno diciotto mosse (ma si può provare a inventare una soluzione in un numero di mosse minore):

1. N3 in VIII;
2. N2 in VII;
3. R2 in VI;
4. R1 in III;
5. N1 in II;
6. N1 in I;
7. R2 in V;
8. R1 in VI;
9. R3 in III;
10. N2 in IV;
11. N3 in VII;
12. R3 in II;
13. N2 in III;
14. N3 in IV;
15. R1 in VII;
16. R2 in VI;
17. R3 in V;
18. N1 in II.

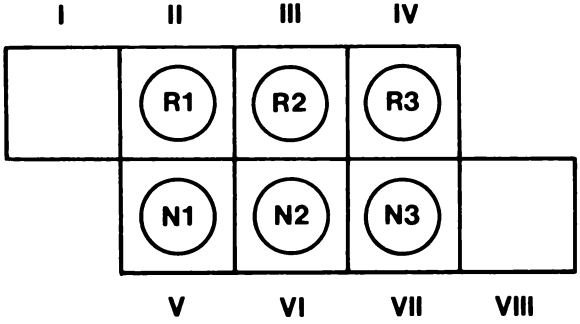


Fig. 49. Schieramento del Rettangolo del Sei (prima e seconda variante del Quadrato del Nove).

Se questa spiegazione non vi è chiara, provate a seguirla di nuovo usando dischetti di carta su cui avrete scritto le sigle R1, R2 ecc. Questa variante è nota col nome di "Rettangolo del Sei".

Seconda variante Come la prima variante, con la differenza che si può passare da una casella all'altra anche in diagonale. Sembra che siano necessarie almeno sette mosse:

1. R1 in I;
2. N2 in II;
3. R3 in VI;
4. N3 in IV;
5. R2 in VII;
6. N1 in III;
7. R1 in III.

Terza variante Si prendono quattro carte rosse e quattro nere e le si dispone in riga, alternando i colori. Come mostrato dal disegno (fig. 50), si hanno a disposizione per gli spostamenti anche due caselle a destra, e dieci caselle in una riga inferiore. Le carte van prese due a due, spostate assieme, simultaneamente, nella riga inferiore, e messe nelle nuove caselle della riga superiore rispettando la loro posizione reciproca. Scopo del gioco, raggruppare a destra le rosse e a sinistra le nere, o viceversa. Sembra che siano necessarie almeno quattro mosse:

1. N1 e R2 in IX e X;
2. R3 e N3 in II e III;
3. N4 e N1 in V e VI;
4. R1 e R3 in VIII e IX.

Vedrete che non è stato facile memorizzare questa soluzione. Potete mostrarla velocemente a qualcuno, sfidandolo a ripeterla; potete impararla e riprovarci qualche giorno dopo; mediamente, lo sfidato e voi stessi non ci riuscirete. Questa variante è nota col nome di "Riga dell'Otto".

Quarta variante Ancora quattro carte rosse e quattro nere, ma solo

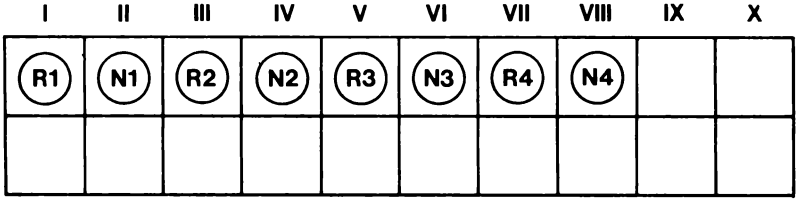


Fig. 50. Schieramento della Riga dell'Otto (terza variante del Quadrato del Nove).

nove caselle, come mostrato dal disegno (fig. 51). Non c'è possibilità di passare attraverso caselle sottostanti, ma c'è la possibilità di saltare come a dama (saltare senza mangiare). Tutto sarebbe facilissimo, se non ci fosse una regola supplementare: le carte nere vanno solo verso destra, e le rosse vanno solo verso sinistra. Lo spostamento di tutte le nere nelle estreme caselle di destra, e di tutte le rosse nelle estreme caselle di sinistra avviene in ventiquattro mosse:

1. N4 in V;
2. R1 in IV (salto);
3. R2 in VI;
4. N4 in VII (salto);
5. N3 in V (salto);
6. N2 in III;
7. R1 in II (salto);
8. R2 in IV (salto);
9. R3 in VI (salto);
10. R4 in VIII;
11. N4 in IX (salto);
12. N3 in VII (salto);
13. N2 in V (salto);
14. N1 in III (salto);
15. R1 in I;
16. R2 in II (salto);
17. R3 in IV (salto);
18. R4 in VI (salto);
19. N3 in VIII;
20. N2 in VII (salto);
21. N1 in V (salto);
22. R3 in III;
23. R4 in IV (salto);
24. N1 in VI.

Questa variante è nota coi nomi di "Seconda riga dell'Otto", o "Problema di Luca".

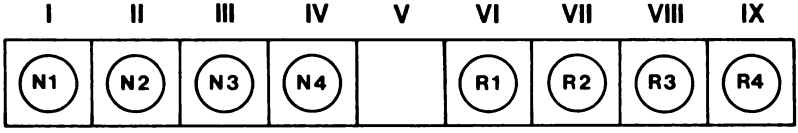


Fig. 51. Schieramento della Seconda Riga dell'Otto. o Problema di Luca (quarta variante del Quadrato del Nove).

Quadrato Magico, il

Carte Un mazzo di 52.

Svolgimento Si prendono nove carte di uno stesso seme e le si dispone in quadrato (tre righe di tre carte ciascuna) in modo che la somma dei

valori sia uguale in ognuna delle tre righe, in ognuna delle tre colonne, e in ognuna delle due diagonali principali. La soluzione è solo una, come mostrata dal disegno (fig. 52).

Osservazioni Questo gioco si trova in certi libri sui solitari col nome di "Quindici" (e con soluzione sbagliata). È qualcosa di più di un soli-

2	7	6
9	5	1
4	3	8

Fig. 52. Schieramento finale del Quadrato Magico.

16	3	2	13
5	10	11	8
9	6	7	12
4	15	14	1

Fig. 53. Il quadrato magico della Malinconia *di Dürer.*

tario, ma non è tanto lontano dallo spirito dei solitari; basti pensare che un quadrato magico si trova nella *Malinconia* del Dürer. Come scrive Martin Gardner, nei suoi mirabili *Enigmi e giochi matematici*, « l'*ordine* di un quadrato magico è il numero di caselle su uno dei suoi lati. Non ci sono quadrati magici di *ordine* due; ce n'è uno solo di *ordine* tre » – il nostro, che dà per somma 15. Di *ordine* quattro ce ne sono 880, e li si può costruire con i trionfi dei tarocchi. Riportiamo nel disegno (fig. 53) il quadrato magico della *Malinconia*: la somma dei valori in ognuna delle quattro righe, in ognuna delle quattro colonne, e

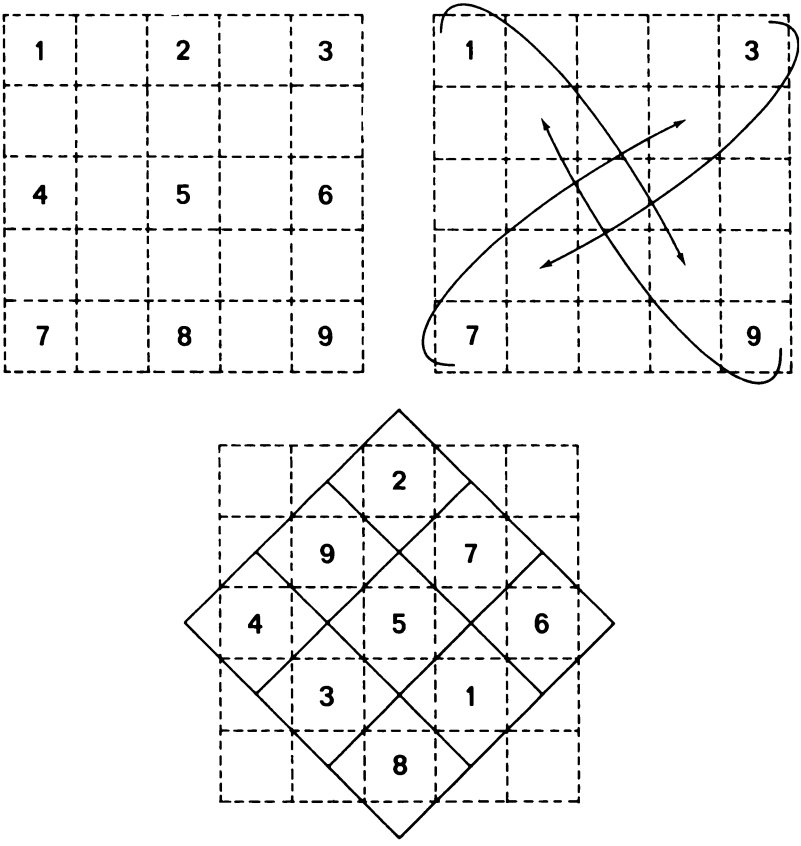


Fig. 54. Procedimento cinese per la costruzione del quadrato magico (lo-shi).

in ognuna delle due diagonali principali è 34 (costante del quarto *ordine*); i numeri delle due caselle centrali in basso si leggono "1514", data dell'incisione. Per memorizzare lo schieramento finale del quadrato magico di *ordine* tre (quello dal quale eravamo partiti) si dispongono le carte in ordine numerico, come mostrato dal disegno (fig. 54), poi si sposta ogni carta d'angolo in un angolo opposto (ravvicinato) rispetto alla carta centrale. Le carte appariranno disposte a losanga; basta farle ruotare di 45° e si ha il quadrato magico. Questo procedimento è stato inventato dai cinesi, che chiamano il quadrato magico "lo-shi", e lo considerano un amuleto.

Quadrato di Napoleone, il

Lo stesso che "il Portone", con un diverso schieramento, come mostrato dal disegno.

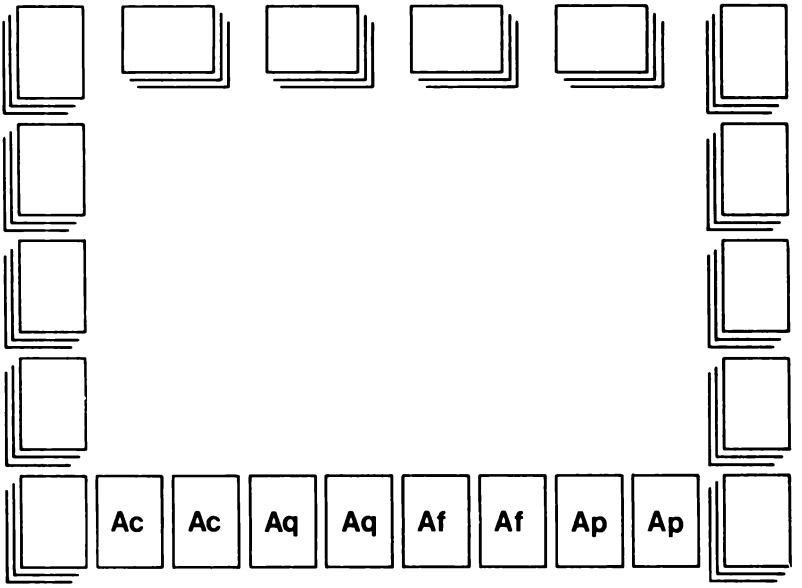


Fig. 55. Schieramento del Quadrato di Napoleone.

Quadriglia, la

Carte Due mazzi di 52.

Schieramento Al centro, un pacchetto di tredici carte dei tredici diversi valori, scelte prendendo una carta per volta dal mazzo, senza tener conto né di semi, né di colori, e senza riordinarle in sequenze. Ricomposte le carte rimanenti (senza alterarne la successione) in un unico mazzo, le si fa passare una ad una, estraendo gli A e i 2 e disponendoli a raggera attorno al pacchetto centrale, a servir da basi. Ricomposte ancora le carte rimanenti (sempre senza alterarne la successione) in un unico mazzo, questo costituisce il tallone. In basso a destra spazio per il pozzo.

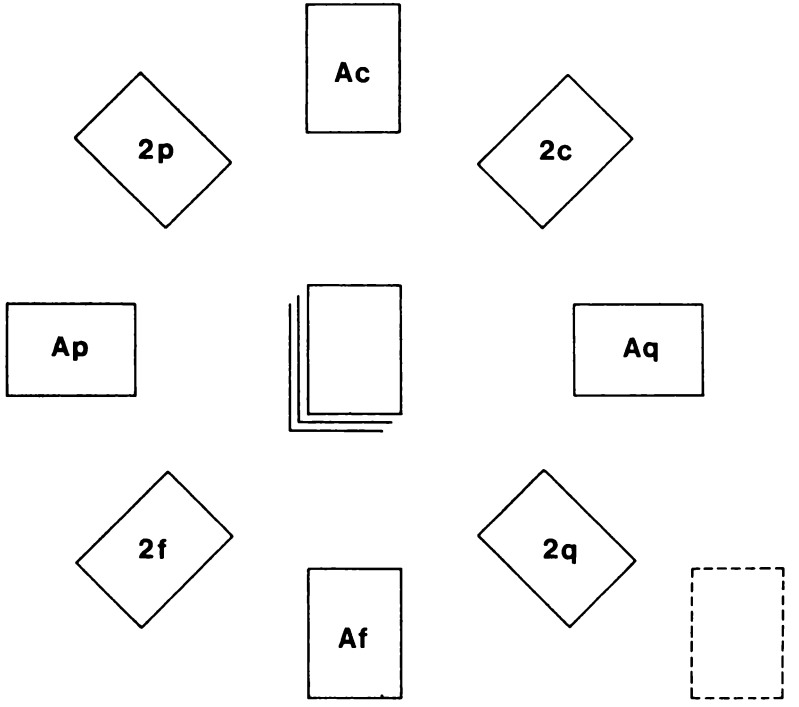


Fig. 56. Schieramento della Quadriglia.

Smazzate Tre.

Scopo Costruire sulle basi le seguenti sequenze per seme:
- A, 3, 7, 9, J, K, 2, 4, 6, 8, 10, Q;
- 2, 4, 6, 8, 10, Q, A, 3, 5, 7, 9, J, K.

Svolgimento Le carte via via prese dal tallone si mettono sulle basi a costruire le sequenze su definite; quelle che non trovano sistemazione finiscono nel pozzo. Dal pozzo si può poi prendere una carta per volta. Quando serve, si può anche prendere una carta per volta dal pacchetto centrale. Esaurito il tallone, si prende il pozzo, lo si ribalta, e lo si usa, senza mischiarlo, a mo' di secondo tallone. Così per due volte.

Nome Questo solitario è noto anche come "i Quattro Matrimoni".

Quattro Cantoni, i → SETTE-CAMPANA

Quattro Dame, le

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento Al centro, le quattro Q impilate. Ai quattro lati (così da formare una croce) i quattro K. Fra le braccia della croce, a 45°, così da formare una nuova croce (a mo' di croce di sant'Andrea) i quattro J.

Scopo Collocare sui K gli A, e costruire sugli A sequenze ascendenti per seme, fino al J.

Smazzate Tre.

Svolgimento Si prende dal tallone una carta per volta, e, se non collocabile secondo i principî che vedremo subito, la si impila nel pozzo. Le possibilità di collocamento delle carte sono per seme, e sono doppie: sui J e sui K. Sui J possono andare nell'ordine i 9, i 7, i 5, i 3. Sui K possono andare nell'ordine gli A e i 2. Se per prima carta viene un 2, finisce nel pozzo; e così se per prime vengono un 7, un 5, un 3. Il

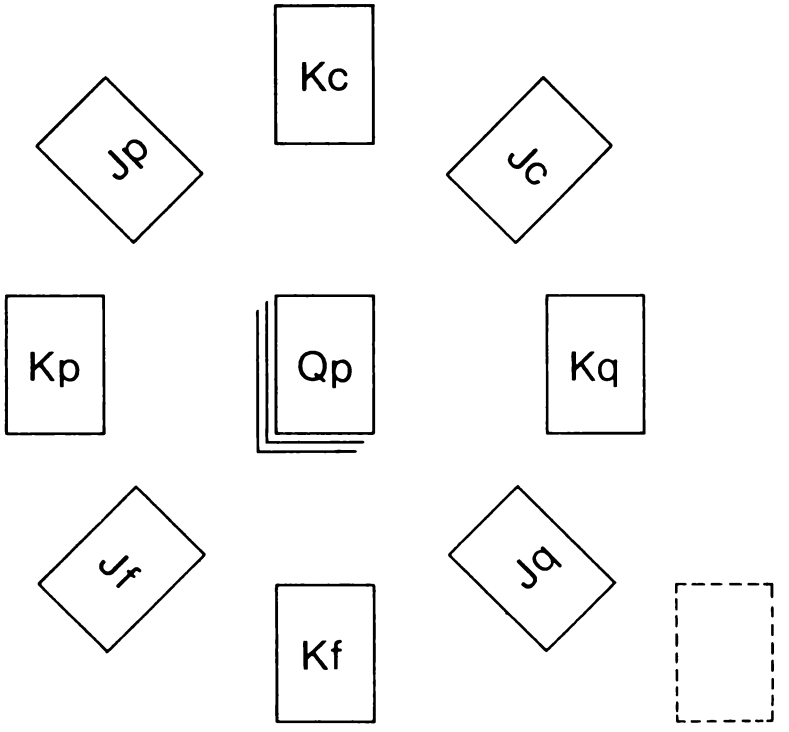


Fig. 57. Schieramento delle Quattro Dame.

7 può andare a posto solo se è già a posto il 9; il 2 può andare a posto solo se è già a posto l'A; e così via. Nel frattempo, il 4, il 6, l'8 e il 10 finiscono automaticamente nel pozzo; generalmente queste quattro carte vanno a posto solo nella seconda e terza smazzata. Quando, per un dato seme, siano a posto (sul K) l'A e il 2, e (sul J) il 9, il 7, il 5 e il 3, allora – e solo allora – si applica il principio per cui va a posto la carta minore quando si prende dal tallone (dal pozzo nella seconda e terza smazzata) la carta maggiore. P. es, se sono già a posto 3f e 2f, e si prende il 4f, il 3f va su 2f (spostandosi dalla casella del J a quella del suo K), e su 3f si mette 4f. Il 5f, poi, non va a posto automaticamente, ma solo quando si prende il 6f: allora, e solo allora, il 5f va sul 4f (spostandosi dalla casella del J a quella del suo K), e il 6f va sul 5f. Se poi

vanno a posto, con lo stesso meccanismo, anche il 7, l'8 e il 9, il 10 potrà andare subito sul 9, e subito si potrà mettere sul 10 il J. Così si libererà una casella, in cui si potrà mettere la prima carta del pozzo, qualunque essa sia (direte che in sostanza si verrà ad avere un doppio pozzo: questo nuovo pozzo in casella di J però potrà essere costituito da una sola carta; più che di un secondo pozzo sarebbe corretto parlare di una riserva).

Osservazioni Per memorizzare le regole su esposte, apparentemente complicate e un po' assurde finché non le si mette in pratica con carte alla mano, basta pensare che sulle caselle dei K stanno gli A e poi i 2; tenendo conto solo dei 2, le caselle dei K sono le caselle dei pari, e le caselle dei J sono quelle dei dispari. Quel che più conta, è imparare il principio (abbastanza originale) per cui va a posto la carta minore quando compare la carta maggiore. Se continuiamo, per comodità, a ragionare in termini di pari e dispari, va a posto la carta minore dispari quando compare la carta maggiore pari. E l'andare a posto è sempre un movimento dalla casella del J a quella del suo K.

Conclusione Quando le caselle dei J sono restate tutte libere, e sulle caselle dei K si sono impilate tutte le carte rispettive fino ai J, il gioco è riuscito. A questo punto, con mossa di valore puramente rituale, si sovrappongono ai J le loro Q. Durante il gioco dunque le dame sono prigioniere; alla fine del gioco, in caso di successo, le dame si congiungono ai fanti, mentre i re rimangono lontani e oppressi. Singolarissima è infatti in questo gioco la sequenza finale: K, A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J. Q.

Quattro Due, i → DISPETTOSO, IL (terza variante)

Quattro Ficcanaso, i

Carte Due mazzi di 52.

Schieramento In una prima riga, gli otto A (a servir da basi); in una riga sottostante, otto carte scoperte (a costituir riserva; la riserva poi verrà arricchita nelle successive distribuzioni); in una colonna a sinistra,

quattro carte scoperte (operative); in una colonna a destra, spazio per quattro caselle (che ospiteranno i Quattro Ficcanaso all'ultima distribuzione).

Smazzate Una.

Scopo Costruire sugli A sequenze ascendenti per seme.

Principî Mentre si costruiscono sequenze ascendenti per seme sulle basi, si costruiscono sequenze discendenti per seme sulle carte operative; le carte della riserva possono essere poste direttamente sulle basi, possono servire a colmare i vuoti che si creino nelle operative, e possono servire a costruire sequenze sulle operative; ma sulle operative si può costruire *una sola sequenza per seme* (cominciata una sequenza di cuori, se c'è un'altra carta di cuori questa è bloccata, e le resta come unica destinazione possibile quella di andar sulle basi).

Svolgimento Si considerano le carte operative e le carte della riserva; e si osserva se qualcuna fra tutte possa andar sulle basi; o se qualcuna tra le carte della riserva possa andar sulle operative a colmar vuoti, o a formar sequenze discendenti per seme, con la limitazione che si è vi-

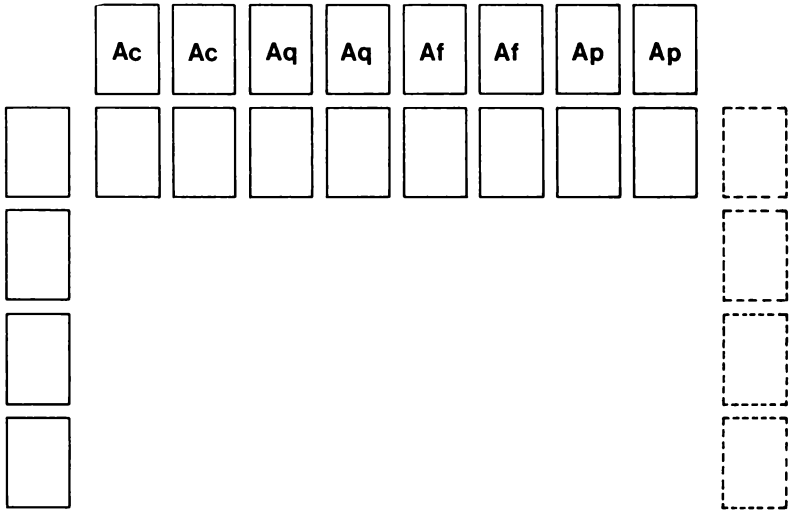


Fig. 58. Schieramento dei Quattro Ficcanaso.

sta. Fatti gli spostamenti possibili, si ricorre al tallone, ricaricando con otto carte la riserva (colmando i vuoti, e ponendo una carta, leggermente sovrapposta, su quelle rimaste). Ora nella riserva sono libere solo le carte alla base di ogni colonna. Così fino a che il tallone si riduce a quattro carte. Queste ultime quattro carte sono i Ficcanaso, e vanno nelle caselle a loro riservate, nella colonna di destra. Da questo momento in avanti si possono ancora formar sequenze sulle basi prendendo carte dalle operative e dalla riserva, e dai Ficcanaso – ma le carte della riserva non possono più andare né a colmar vuoti fra le operative né a formar sequenze sulle operative, se prima non passano nella colonna dei Ficcanaso; dunque il gioco è bloccato se non si creano vuoti fra i Ficcanaso.

Quattro Fienili, i → FORTEZZA, LA

Quattro Granai, i → FORTEZZA, LA

Quattro Matrimoni, i → QUADRIGLIA, LA

Quattro Re, i → TABELLINE DEL PIÙ, LE

Raggi di Sole

Carte Due mazzi di 52.

Schieramento Come mostrato dal disegno (fig. 59), trentasei carte a raggiera (dodici raggi di tre carte ciascuno). La costruzione del poligono centrale non è difficile, se si è già fatto il gioco dell'"Orologio". Sotto il sole, spazio per otto caselle, destinate ad accogliere le basi (A e K).

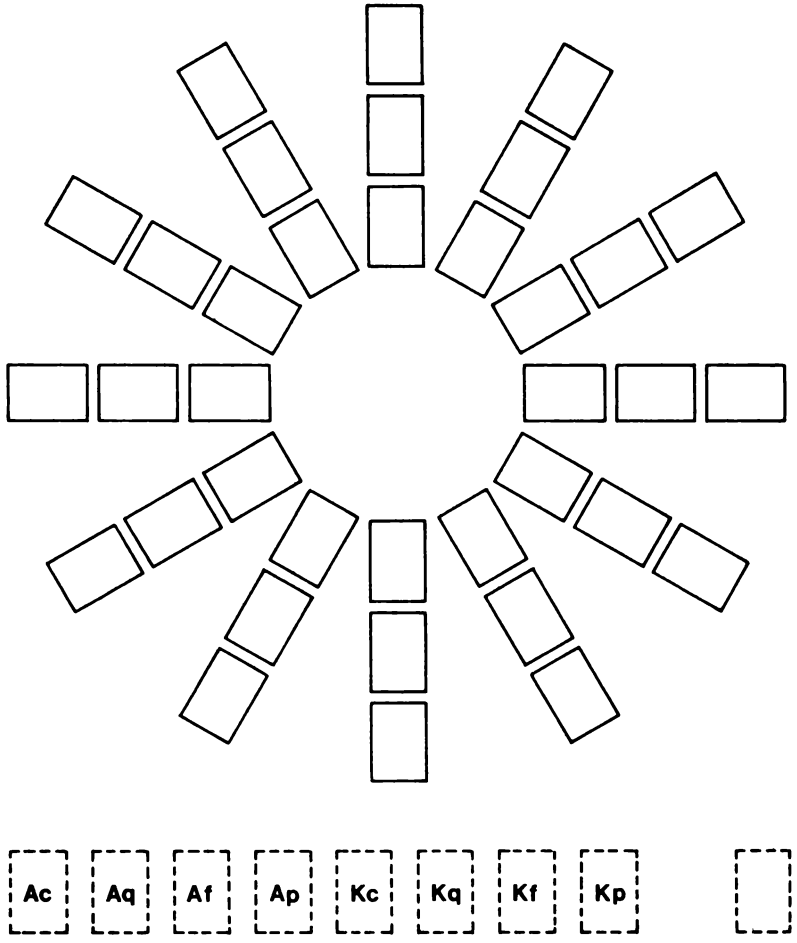


Fig. 59. Schieramento dei Raggi di Sole.

Smazzate Tre. Se dopo la terza smazzata restano ancora 5 carte o meno nel pozzo, lo si può capovolgere a costituire tallone, per la quarta volta.

Scopo Mettere nelle otto caselle di base quattro A e quattro K di

seme diverso, e costruire sugli A sequenze ascendenti per seme, sui K sequenze discendenti per seme.

Principî Si considerano libere solo le carte di coda di ogni raggio (all'inizio, le 12 del cerchio esterno; poi, procedendo nelle eliminazioni, anche quelle del cerchio di mezzo e del primo cerchio). Sulle carte libere si possono costruire sequenze per seme, ascendenti o discendenti. Tali sequenze si possono spostare su altra carta libera, manovrando solo una carta per volta (dunque, rovesciando le sequenze).

Svolgimento Si considerano le carte dello schieramento e si osserva se qualcuna possa essere messa nella riga inferiore, come base; oppure, sistemate una o più basi, se possa essere messa sulla sua base, a costruire sequenza ascendente per seme. Fatti gli spostamenti possibili, si prende una carta alla volta dal tallone. Le carte del tallone che non possano essere sistemate nei modi descritti (o che non possano prendere posto in caselle resesi libere nel primo cerchio) vanno nel pozzo. Dal pozzo si può prendere una carta alla volta, con destinazione uguale a quella delle carte prese dal tallone. Esaurito il tallone si prende il pozzo e lo si ribalta, senza mischiarlo, usandolo poi come nuovo tallone. Così per tre volte (quattro, se il terzo pozzo è di 5 carte o meno).

Re Alberto → FRANCESE, LA (sesta variante)

Regina d'Italia, la

Carte Due mazzi di 52.

Schieramento Una riga di undici carte (riserva); una riga sottostante di tre carte (con spazio per altre cinque caselle: questi otto spazi sono riservati alle basi); una riga di nove carte (con spazio per altre due caselle). In basso a destra spazio per il pozzo.

Smazzate Due.

Scopo Scegliere la carta di base; mettere al loro posto tutte le basi; costruire su di esse sequenze crescenti a cerchio chiuso per seme.

Principî La carta di base viene scelta fra le tre carte della seconda riga; le due carte rimanenti passano dalla seconda riga alla terza.

Svolgimento Scelta la carta di base, e portato a 11 il numero di carte della terza fila, si dispone liberamente delle 22 carte della prima e della terza riga per mettere al loro posto le altre basi, e per costruire su di esse le sequenze crescenti a cerchio chiuso per seme; inoltre, con le carte della prima e della terza riga, si possono costruire sulle carte della terza riga sequenze decrescenti a cerchio chiuso per colori alterni. Nota bene: sulle carte della prima riga non si possono costruire sequenze. Si prende poi dal tallone una carta per volta: e la si mette tra le basi; oppure la si mette sulla sua base a costruire sequenza ascendente; oppure nella terza fila, a colmare i vuoti che vi si fossero creati; oppure nella terza fila a costruire sequenza discendente; oppure nel pozzo. Nota bene: i vuoti che si creano nella prima riga non vengono colmati; lentamente la prima riga si esaurisce. Dal pozzo si può prendere una carta per volta, da mettere sulle basi, o nella terza fila a colmar vuoti o a costruir sequenze. Le caselle che si rendano libere nella terza fila possono essere colmate con una o più carte in sequenza, tolte da pacchetti della stessa riga. Esaurito il tallone, si prende il pozzo, lo si ribalta, e, senza mischiarlo, lo si usa a mo' di nuovo tallone.

Prima variante I vuoti che si creano nella prima riga possono via via essere colmati con carte prese dalla terza (non con carte prese dal tallone, né con carte prese dal pozzo). Esaurito il tallone, si prendono

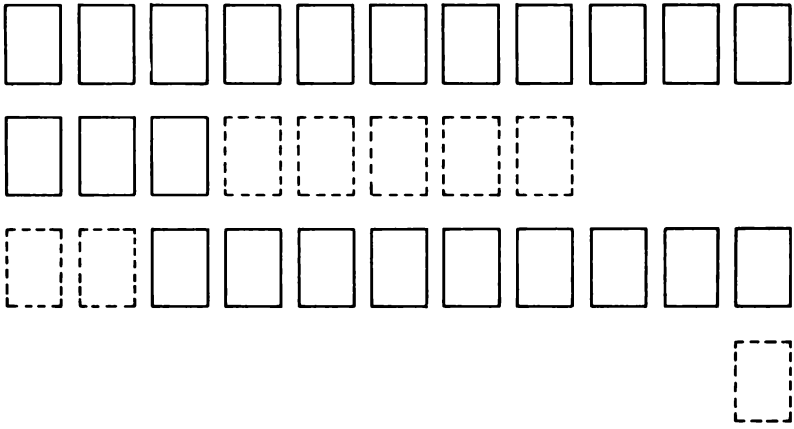


Fig. 60. Schieramento della Regina d'Italia.

ordinatamente le carte superstiti della prima riga, i pacchetti della seconda e il pozzo, si ribalta il tutto, e, senza mischiarlo, lo si usa a mo' di nuovo tallone.

Nome Dice il Brunialti: « È questo un solitario molto interessante, e per questa sua speciale dote, è stato dedicato alla Maestà della Regina ». Visti gli anni in cui il Brunialti scriveva, è probabile intendesse Elena del Montenegro, ma non è da escludere un pensiero alla Regina Madre, Margherita di Savoia. Non sono in grado di ricostruire la storia di questo solitario; mi risulta però che in manuali inglesi posteriori al Brunialti è presente col nome di *Queen of Italy*.

Seconda variante Lo schieramento non ha riserva, bensì una riga di 10 carte e una riga di 8, tutte con possibilità di costruire con esse e su di esse sequenze discendenti a cerchio chiuso per colori alterni. La carta di base è la diciannovesima. Una sola smazzata. Questa variante è nota anche come "le Brune e le Bionde".

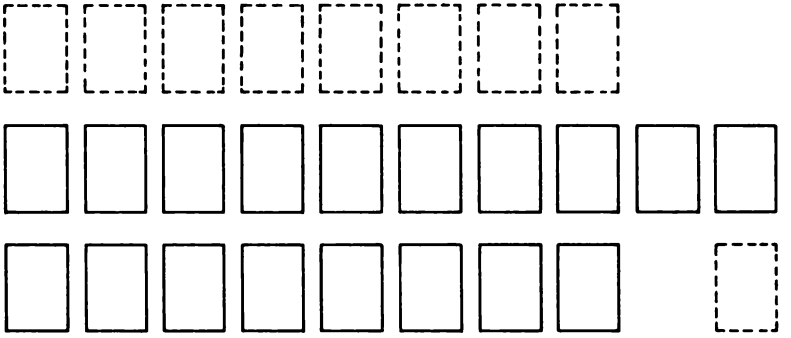


Fig. 61. Schieramento delle Brune e Bionde (seconda variante della Regina d'Italia).

Rettangolo del Sei, il → OUADRATO DEL NOVE, IL (prima e seconda variante)

Riga dell'Otto, la → RETTANGOLO DEL NOVE, IL

Rimpiattino → VIAGGIATORI, I

Rosso e il Nero, il

Carte Due mazzi di 52.

Schieramento Una prima riga con gli otto A, a servir da basi. Una seconda riga, sottostante alla prima, di otto carte. In basso a destra spazio per il pozzo.

Scopo Costruire sugli A sequenze ascendenti per seme.

Smazzate Tre.

Svolgimento Si considerano le otto carte della seconda riga, e si osserva se qualcuna possa essere messa nella prima riga, a costruire sequenze ascendenti per seme; oppure se possa essere messa sotto un'altra carta della stessa riga, a costruire sequenze discendenti per colori alterni. Fatti tutti gli spostamenti possibili, si prende dal tallone una carta alla volta, che può andare a colmare i vuoti che si siano creati nella seconda riga; oppure può andare sulle basi, a costruire sequenze ascendenti; oppure può andare sotto le carte della seconda riga (o alla base delle colonne che si formano sotto di esse), a costruire sequenze discendenti; se nessuno di questi collocamenti è possibile, va nel pozzo. Da una colonna all'altra si possono spostare una o più carte in sequenza. I vuoti che si creano nella seconda riga possono essere colmati, oltre che con carte prese dal tallone, anche con una carta tolta alla base di una colonna (oppure con una o più carte in sequenza discendente, tolte alla base di una colonna). Dal pozzo si può prendere in qualsiasi momento una carta per volta, con le stesse possibilità di collocamento che hanno le carte prese dal tallone. Esaurito il tallone si prende il pozzo, lo si ribalta, e, senza mischiarlo, lo si usa a mo' di nuovo tallone. Così per due volte.

Prima osservazione Questo gioco assomiglia al "Gigante", con due differenze:
– qui le basi sono già in banco (basi esposte), mentre là vengono prese man mano dal tallone (basi celate);
– qui c'è il pozzo (con possibilità di riutilizzo, per un totale di tre smazzate), mentre là vige il principio del ricaricamento (con una smazzata sola).

Seconda osservazione Si può capovolgere il discorso, e dire che questo gioco è diverso dal "Gigante"; "il Rosso e il Nero" e "il Gigante" sono capostipiti di due famiglie ben distinte. Se avete presenti vari solitari, sarete d'accordo che al "Gigante" si imparentino i "Raggi di Sole" e la "Volpe Astuta", mentre "Toni" e il "Monte Olimpo" sono a metà strada fra il "Gigante" e questo "Rosso e Nero" di cui stiamo parlando. Vediamo ora quattro varianti del "Rosso e Nero".

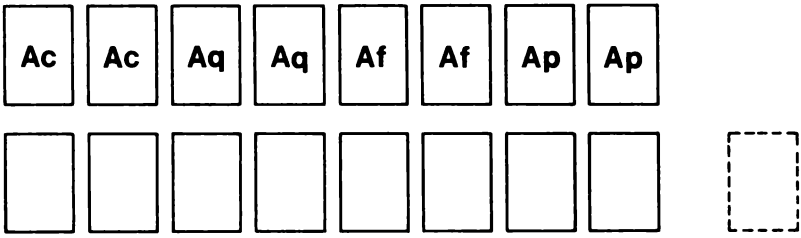


Fig. 62. Schieramento del Rosso e Nero.

Prima variante Schieramento: due righe di cinque carte ciascuna, più gli otto K come basi per sequenze ascendenti in cerchio per seme (fino alle otto Q). Due smazzate. Questa variante è nota col nome di "le Dame a Congresso".

Seconda variante Schieramento: una riga di otto carte, più i quattro K e le quattro Q come basi; sequenze per seme, discendenti sui K, ascendenti sulle Q. Tre smazzate. Questa variante è nota col nome di "Girotondo di Dame e Cavalieri" (avvalorato da una disposizione circolare delle basi, e dal fatto che a solitario riuscito si vedono i K dove stavano le Q, e viceversa).

Terza variante Schieramento: una riga di nove carte, più i quattro A e i quattro 2 come basi; sequenze per seme, ascendenti per valori dispari sugli A (3, 5, 7, 9, J, K, A, 3, 5, 7, 9, J, K), ascendenti per valori pari sui 2 (4, 6, 8, 10, Q, 2, 4, 6, 8, 10, Q). Due smazzate. Questa variante è nota col nome di "Coppie Regali".

Quarta variante Con quattro mazzi di 52 carte, si mette in banco il mastodontico schieramento mostrato dal disegno (fig. 65): Qc al centro (le altre sette Q rosse si scartano); gli otto K neri a formar quadrato intorno; gli otto A rossi all'esterno dei K; gli otto J neri torno torno a stella (ma servono solo per bellezza, si potrebbero eliminare come le set-

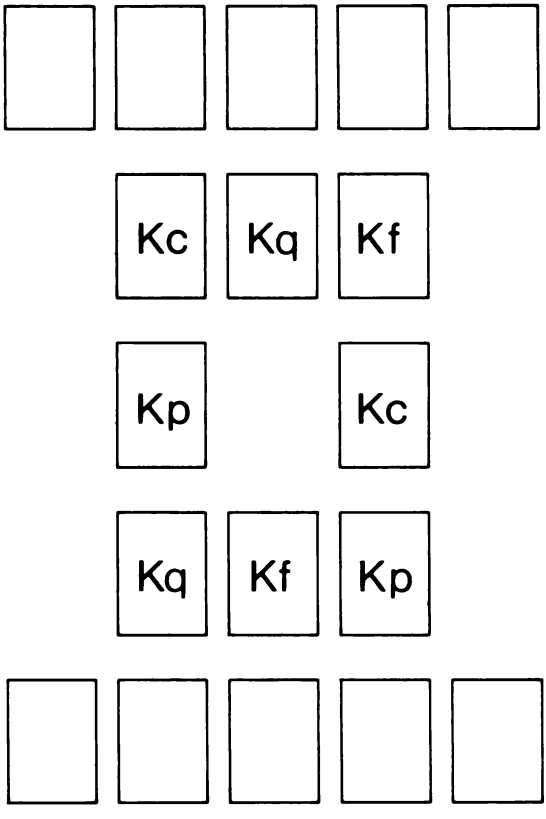


Fig. 63. Schieramento delle Dame a Congresso (prima variante del Rosso e Nero).

te Q rosse). Sotto a questo stellone, quattro file di dodici carte ciascuna: le prime due di sole carte nere, con posto previsto per il pozzo nero; le ultime due di sole carte rosse, con posto previsto per il pozzo rosso. Le carte rimanenti costituiscono il tallone, misto di carte rosse e nere. Sugli A rossi si costruiscono sequenze ascendenti per seme fino al K (saltando le Q, che sono state scartate); sui K neri si costruiscono sequenze discendenti per seme fino all'A (saltando i J, relegati a far tappezzeria). Sulle ventiquattro carte rosse si costruiscono sequenze discendenti per seme; sequenze ascendenti per seme si costruiscono sulle ven-

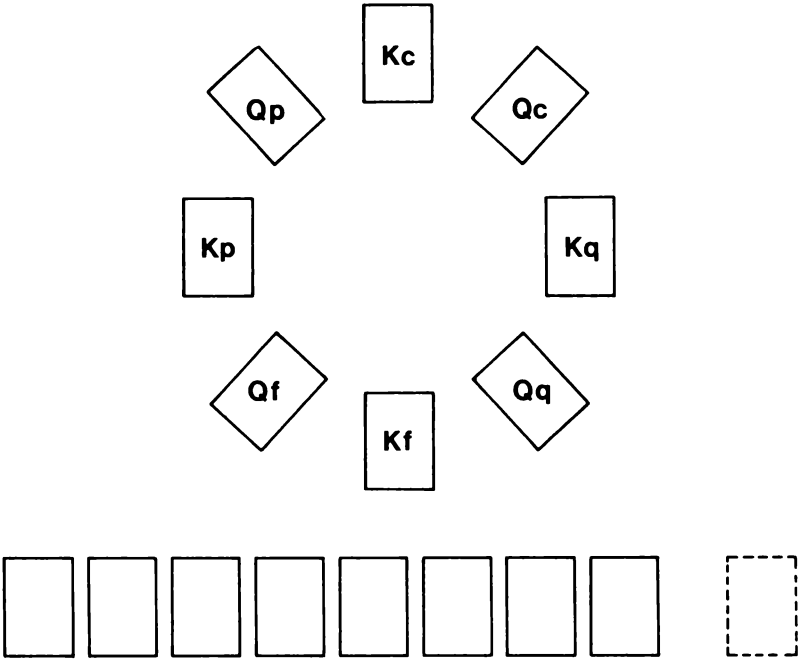


Fig. 64. Schieramento del Girotondo di Dame e Cavalieri (seconda variante del Rosso e Nero).

tiquattro carte nere. Le carte che si prendono dal tallone non possono andare direttamente sulle basi, ma solo a colmar vuoti o a costruir sequenze sulle ventiquattro carte rosse o sulle ventiquattro carte nere; diversamente vanno nel pozzo del loro colore. Dai due pozzi si può prendere una carta per volta, con destinazione uguale a quella delle carte prese dal tallone. Una sola smazzata. Questa variante è nota col nome di "l'Imperatrice" o anche "l'Imperatrice delle Indie". Chi un giorno farà la storia dei solitari confermerà forse la nostra impressione, che qui si rivolga un pensiero alla Regina Vittoria. Qualche venerabile praticante di solitari si sdegnerà di veder ridotta l'"Imperatrice" a una variante: ma non ha niente di nuovo rispetto al "Rosso e Nero", tranne la macchinosità. Non solo per polemica è stata qui, così, registrata l'"Imperatrice": anche per scrupolo clinico, come esempio di gigantismo. Tutti i solitari con più di due mazzi sono mostruosi.

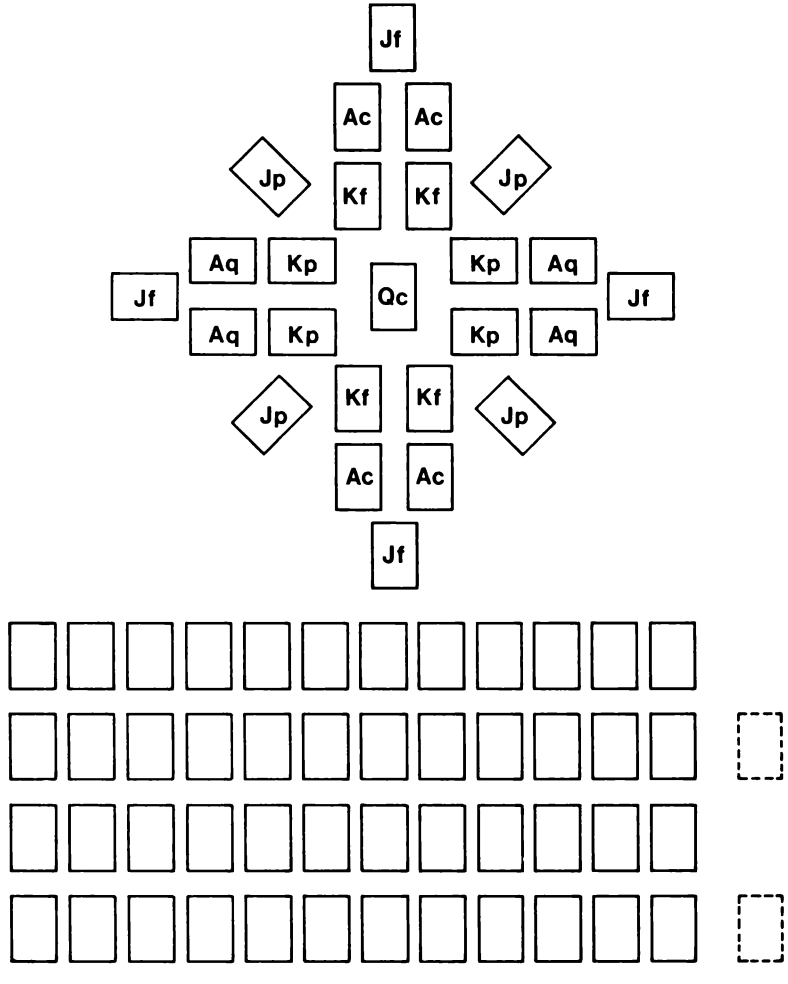


Fig. 65. Schieramento dell'Imperatrice (quarta variante del Rosso e Nero).

Ricevimento a Corte → TONI (variante)

Riunione, la

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento Quattro carte in quadrato, e una al centro.

Smazzate Una.

Scopo Costruire sulla carta al centro quattro successive sequenze ascendenti per puro valore numerico (senza tener conto del seme, né del colore): sequenze ascendenti a cerchio chiuso.

Svolgimento Si osserva se qualcuna delle quattro carte in quadrato possa essere collocata su quella centrale, a formare la prima sequenza ascendente (si ricordi: sequenza ascendente a cerchio chiuso per puro valore numerico); o se una o più di esse possano essere collocate su una delle altre a formare una o più sequenze discendenti (sequenze discendenti a cerchio chiuso per puro valore numerico). Esaurite le possibilità di spostamenti si prende dal tallone una carta per volta; se non

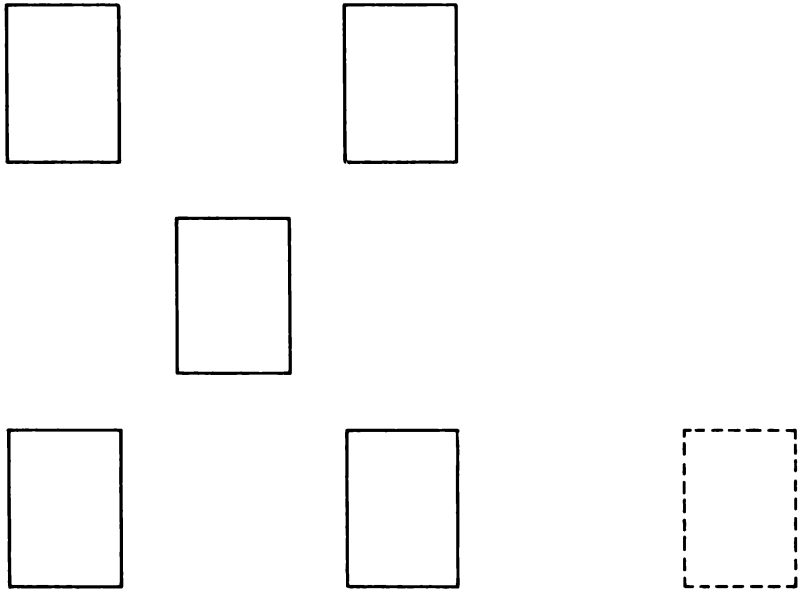


Fig. 66. Schieramento della Riunione.

può essere collocata in uno dei due modi su descritti, e se non viene a colmare una casella vuota, la si mette a costituire la base del pozzo. Si procede ricorrendo opportunamente al tallone e al pozzo.

San Remo

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento Cinque colonne di quattro carte (quattro righe di cinque).

Smazzate Una.

Scopo Eliminare tutte le carte, a coppie di pari valore.

Principî Si possono eliminare, a coppie di pari valore, le carte orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente contigue (cioè che stanno una vicina all'altra nella stessa riga, una sopra l'altra nella stessa colonna, o che si toccano per gli angoli).

Svolgimento Formato lo schieramento, si procede alle prime eliminazioni, secondo i principî su esposti. Le carte così eliminate si buttano negli scarti. Si muovono le carte rimaste a riempire le caselle vuote, rispettando l'ordine in cui sono comparse. (Si ponga mente che ogni distribuzione, in qualsiasi solitario, si effettua generalmente procedendo da sinistra a destra e dall'alto al basso.) Si mettono poi in banco tante carte quante bastano a ricostruire lo schieramento iniziale di venti carte, e si ricominciano le eliminazioni.

Variante Con 40 carte, con lo stesso scopo e con gli stessi principî (oppure eliminando solo le carte orizzontalmente e diagonalmente contigue), si fa uno schieramento a colonne di quattro carte, procedendo però alle eliminazioni (e ai conseguenti eventuali spostamenti, sempre rispettando l'ordine di comparsa) man mano che le carte si pongono in banco (cioè all'inizio del gioco il banco è sgombro). Questo solitario, detto "Pierino", diffusissimo anche a livello infantile, è più semplice del "San Remo" proprio perché le eliminazioni si fanno via via: e via via saltano all'occhio meccanicamente (mentre in "San Remo" lo schieramento iniziale esige un esame metodico). Per chi sa il "Pierino", imparare il "San Remo" costituisce un rito di passaggio.

Sant'Elena → IMPERATORE, L' (seconda variante)

Scacchiera, la

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento Diciassette gruppi di tre carte sovrapposte orizzontalmente, e una carta isolata. Spazio per le caselle destinate ad accogliere le basi (che saranno gli A).

Smazzate Una.

Principî Si considerano libere solo la carta isolata e la carta interamente scoperta di ogni pacchetto.

Scopo Liberare gli A, collocarli nelle caselle a loro destinate, e costruire su di essi sequenze ascendenti per seme.

Svolgimento Si considerano le carte libere; si mettono gli A al loro posto, se liberi; e, se liberi i rispettivi 2, 3, ecc., si procede direttamente alla formazione delle sequenze ascendenti per seme. Le altre carte libere si possono sovrapporre l'una all'altra in modo da formare sequenze *discendenti e ascendenti* per seme. Non si possono trasportare segmenti di sequenza, ma solo carte singole (peraltro, essendo permesse sequenze sia ascendenti, sia discendenti, i segmenti di sequenza possono essere trasportati, capovolgendoli). Quando si esaurisce un pacchetto, la casa che risulta libera non può essere occupata in alcun modo.

Prima variante (*più difficile*) Le carte libere si possono sovrapporre l'una all'altra in modo da formare solo sequenze discendenti. Sono spostabili sequenze intere, da un pacchetto all'altro. Esaurite le possibilità di spostamento, ferme restando le basi e le sequenze su di esse sin qui costruite, si raccolgono (senza mischiarle; variante nella variante: mischiandole) tutte le carte dei pacchetti rimasti e le si usa a mo' di nuovo tallone, ridistribuendole in pacchetti di tre carte, come all'inizio.

Seconda variante (*più facile*) Prima di distribuire le carte come descritto, si estraggono dal mazzo gli A, e li si mette in una riga superiore. I pacchetti risultano 16, e li si distribuisce su quattro colonne. Anziché pacchetti, si usa fare ventaglietti, in questo caso; di qui il

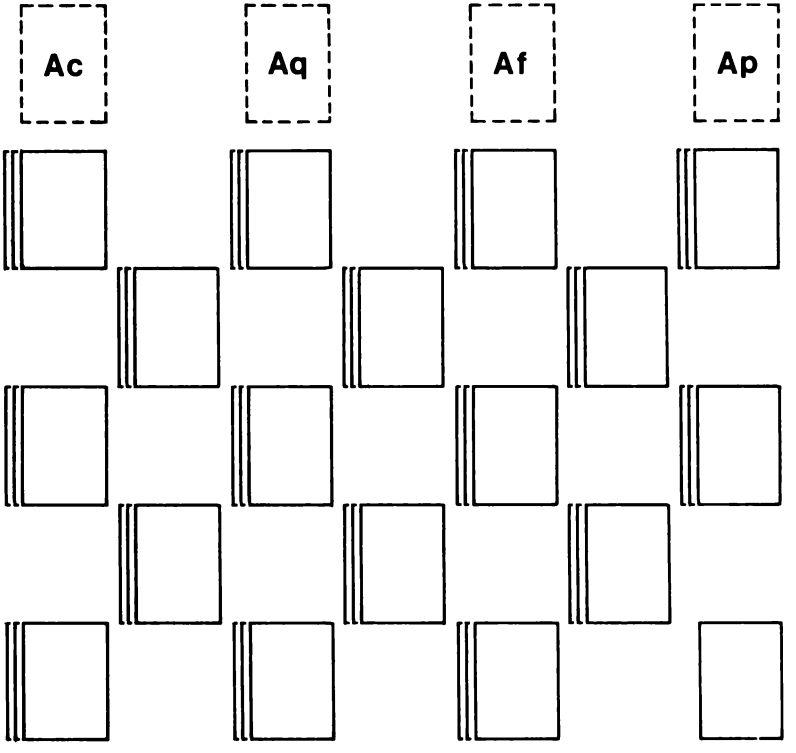


Fig. 67. Schieramento della Scacchiera.

nome di "Trifogli". È consentita una seconda smazzata, nei modi descritti per la prima variante; oppure ne sono consentite una seconda e una terza.

Terza variante Con un mazzo di 40 carte, con le stesse regole esposte per la seconda variante; sempre ventaglietti (non pacchetti); sempre tre smazzate. Questa terza variante, molto diffusa, è chiamata "Zia Carlotta".

Scala di Piranesi, la → FRANCESE, LA (ottava variante)

Scudo, lo → ISOLA D'ELBA (variante)

Seconda riga dell'Otto, la → QUADRATO DEL NOVE, IL (quarta variante)

Secondo K, il

Carte Due mazzi di 52.

Schieramento Una riga di otto carte. Spazio per una seconda riga, di otto caselle, sottostante la prima, e in basso a destra per il pozzo.

Smazzate Tre.

Scopo Far sì che nella prima riga si dispongano gli otto A, e nella seconda otto pacchetti comprendenti le carte dello stesso seme dal 2 al K e dall'A al K.

Svolgimento Se, tra le otto carte in banco, due sono dello stesso seme e di valore contiguo (A-2, 2-3... K-A), la seconda (quella di valore maggiore) viene posta in una seconda riga (sotto la minore). Le caselle che si rendano libere nella prima riga si colmano con carte prese una alla volta dal tallone. Le carte prese dal tallone possono inoltre collocarsi direttamente su quelle della seconda riga, continuando le sequenze ascendenti per seme. Se nessuna di queste sistemazioni è possibile, le carte prese dal tallone vanno nel pozzo. Dal pozzo si possono prendere, una alla volta, le carte utili a proseguire le sequenze ascendenti per seme. Una carta della prima riga si sposta solo nel caso che aldisotto di un'altra carta dello stesso seme si sia raggiunto un valore immediatamente inferiore, e in questo caso la carta porta con sé anche quella (o quelle) ad essa sottostante (sottostanti). Sia p. es. nella prima riga un 7c (e si sia costituita sotto di essa una sequenza ascendente fino al Jc); sia nella prima riga un Ac, e si sia costituita sotto di essa una sequenza ascendente fino al 5c. Si tira dal mazzo il 6c, che va sul pacchetto del 5c. Ora il 7c può collocarsi sul pacchetto del 6c; sul nuovo pacchetto del 7c si sposta l'intero pacchetto del 5c (che infatti, se si controlla, ha per prima carta, sotto tutte le altre, un 8c). La casella che si renda così libera nella prima riga può essere occupata da

una carta attinta al pozzo o al tallone. Attenzione particolare deve essere posta alla comparsa del *secondo K* nei pacchetti della seconda riga. Sul K infatti va l'A, ma in un pacchetto, fino alla conclusione del gioco, non ci deve essere più di un A. È opportuno evidenziare nei pacchetti la presenza di un A, facendo leggermente fuoriuscire tale carta. Quando in un pacchetto ci sia già un A, e la sequenza di tale pacchetto sia poi cresciuta fino a raggiungere il *secondo K* (c'è già per forza un K sotto il primo A!), tale pacchetto è bloccato: non si può mettere il secondo A sul *secondo K*, il secondo A va buttato negli scarti, se non trova posto nella prima riga. Il solitario è riuscito quando gli otto pacchetti della seconda riga sono bloccati dal *secondo K*, e gli otto A sono tutti nella prima riga.

Consigli Il principiante farà bene a scegliersi le otto carte della prima riga, badando che siano due per seme e ordinandole a coppie (p. es. 7c-Ac, 5q-Jq, 9f-2f, Qp-Jp).

Nome Questo solitario è noto anche come "Delfina".

Sette-campana

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento I quattro A in quadrato al centro. Quattro caselle libere a nord, est, sud e ovest.

Smazzate Tre.

Scopo Formare sugli A quattro sequenze ascendenti di puro valore numerico (senza tener conto né del colore né del seme).

Principî La comparsa di un 7 fra le carte che si prendono dal tallone determina un momento di libertà nel gioco (come suggerisce il nome, è quasi suonasse una campana). Finché non compare un 7, le carte tirate dal tallone vanno sugli A in sequenza puramente numerica, dal 2 in su; se non possono andare sugli A vanno nelle caselle libere ai quattro punti cardinali. E ci vanno, quando il giocatore è sfortunato, a caso. Se un minimo di fortuna aiuta, il giocatore cerca di distribuire le carte nelle quattro caselle raggruppandole secondo un doppio criterio: o per identità di valori, o per valori decrescenti. Quando compare un 7, si

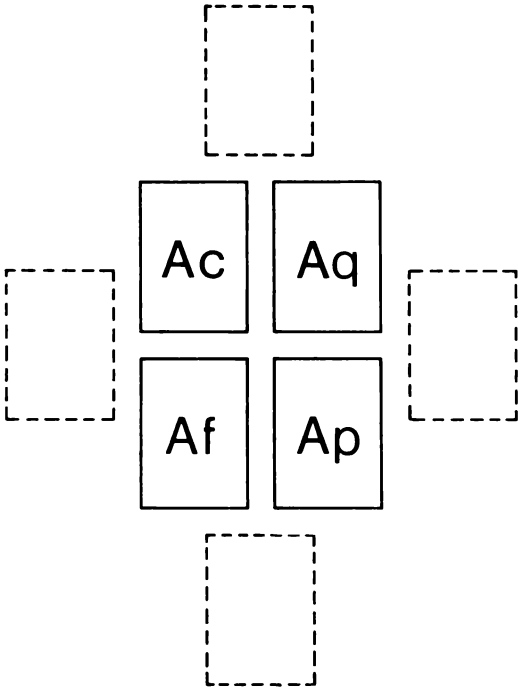


Fig. 68. Schieramento del Sette-campana.

ha la possibilità di maneggiare le carte singole allogate nelle quattro caselle, o anche i pacchetti di carte allogati nelle quattro caselle (pacchetti interi, però).

Svolgimento Si tirano una per volte le carte dal tallone, e le si distribuisce come detto sulle basi, oppure nelle quattro caselle dei punti cardinali. Una carta può passare dalla casella alla base, non viceversa; e non può muoversi dalla casella finché non suona la campana di un 7. Esaurito il tallone, se non si sono completate le sequenze ascendenti sulle basi, si raccolgono i pacchetti formatisi nelle caselle dei punti cardinali, secondo un ordine qualsiasi, ma senza mischiarli: si ha un nuovo tallone, e si ricomincia la distribuzione. Così per due volte.

Nome Questo gioco si chiama anche "i Quattro Cantoni".

Sirene, le

Carte Un mazzo di 40. Se ne utilizzano solo trenta, dall'A al 5.

Schieramento Una riga di quattro carte. Si deve prevedere di porre i quattro A, come basi, in una riga sovrastante.

Smazzate Illimitate, a certe condizioni.

Scopo Costruire sugli A le sequenze ascendenti per seme, fino al 5.

Svolgimento Si prende dal tallone una carta per volta, e la si mette in banco per riempire la riga di quattro carte; se fra le prime quattro escono uno o più A, questi vanno (in successione casuale) nelle caselle della riga sovrastante. Se fra le prime cinque carte prese dal tallone è uscito un A, si osserva se nella casella sottostante ci sia il 2 dello stesso seme; se sì, il 2 va sull'A a cominciar la sequenza. Così sarà per gli altri 2; e poi per i 3 ecc. Questa norma è essenziale: una carta può andare sulla propria base, solo se si trova nella casella sottostante a detta base. Fatti gli spostamenti possibili, si prendono altre quattro carte dal tallone, ricaricando ordinatamente caselle vuote, carte singole o più carte che si vengano via via impilando in pacchetti. Esaurite le carte del tallone, purché si siano collocate sulle basi almeno due

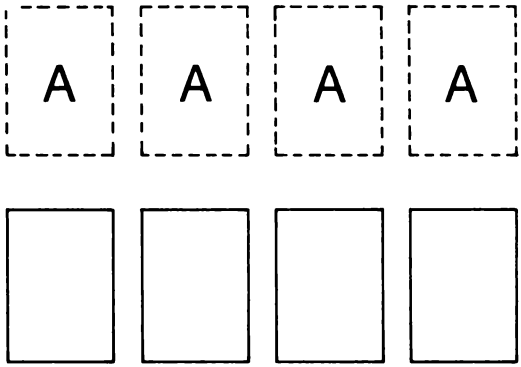


Fig. 69. Schieramento delle Sirene.

carte, si raccolgono ordinatamente i pacchetti, il quarto sul terzo, il terzo sul secondo e così via, li si ribalta e, senza mischiarli, li si usa a mo' di nuovo tallone. Così di seguito, sempre purché dopo una smazzata si siano collocate sulle basi almeno due carte. Quando su un A si sia costruita la sequenza completa, questa, coll'A, si butta negli scarti, e alla smazzata successiva il gioco si fa con tre sole carte, sotto ai tre A; e così via riducendo.

Sofia

Carte Due mazzi di 52.

Schieramento Trentadue carte in quattro righe di otto carte ciascuna (otto righe di quattro carte ciascuna).

Scopo Si osserva una netta distinzione tra le carte inferiori al 7, che andranno scartate (2, 3, 4, 5, 6), e le carte dal 7 all'A. Siccome ciascuna carta è *doppia* (ci sono due 2c, due 3f ecc.) le doppie da 2 a 6 andranno scartate due a due (il 2c insieme al 2c ecc.); delle doppie carte da 7 a A, una andrà scartata, l'altra troverà posto nello schieramento in modo che nelle quattro righe si formino le quattro sequenze dei quattro semi da 7 a A. Nota bene: la successione da 7 a A è fissa (nel senso che le prime quattro caselle a sinistra devono ospitare i 7, le seconde gli 8 e così via; le ultime caselle a destra devono ospitare gli A); l'assegnazione dei semi alle 4 righe è libera (nel senso che, come vedremo, tocca al giocatore decidere oculatamente se gli convenga che la prima riga debba essere quella di c o quella di q ecc., e così per la seconda riga ecc.). Una delle difficoltà del gioco sta nell'imparare la successione orizzontale delle carte secondo il valore: la prima casella deve ospitare un 7 e l'ultima un A, e questo è ovvio; ma si deve sapere con chiarezza e sicurezza anche che la quinta p. es. deve ospitare un J. Imparare la successione verticale dei semi (che cambia volta per volta) è più facile; inoltre, come vedremo, c'è un trucco per aiutare la memoria.

Svolgimento Il gioco, notevolmente complesso, si articola in tre fasi, con operazioni mentali e emozioni molto diverse.

Prima fase Si osserva se nello schieramento ci siano delle doppie fra le carte inferiori al 7 (ripetiamo che per doppie si intendono carte dello

stesso valore e dello stesso seme). È facile che qualcuna sfugga; chi non ha un occhio di falco sarà bene proceda con metodo, osservando prima i 2, poi i 3 ecc. Le doppie si tolgono dallo schieramento, si buttano negli scarti e non si toccano più. Per ogni eliminazione si hanno due caselle libere. L'abbondanza di caselle libere rende più interessante la seconda fase del gioco. Se non si ha nessuna casella libera, in questa prima fase, è ben difficile che il gioco riesca. Chi ci vuol provare ugualmente, seguirà nella seconda fase una tecnica particolare, come vedremo.

Seconda fase Si osserva se alcune carte occupino già la loro casella (p. es. un 7 nella prima casella, un A nell'ultima ecc.) e se alcune carte possano essere spostate nella loro casella (p. es. se un 8 che si trovi in una casella qualsiasi possa andare in una casella libera della seconda colonna). Le possibilità possono essere varie e contrastanti, tenuto conto che ogni riga dovrà ospitare carte dello stesso seme. Generalmente è bene cominciare a considerare la riga che abbia maggior numero di caselle libere e/o maggior numero di carte già a posto; successivamente si considerano via via le altre righe; non è detto che se si è provvisoriamente deciso p. es. di considerare riga dei f la terza non si debba poi, calcolando, preferire che riga dei f sia la prima, e così via. Questa fase di calcolo può durare vari minuti; solo dopo aver valutato tutte le possibilità si procede a rendere operante l'assegnazione dei semi alle righe, tenendo ferme le carte già a posto, e mettendo le carte giuste nelle caselle libere. Per rendere evidente l'assegnazione dei semi alle righe si può usare il trucco di disporre orizzontalmente, a sinistra delle prime caselle, carte dello stesso seme prese dagli scarti. Per rendere evidente il fatto che una carta sia già al suo posto si può usare il trucco di capovolgerla: "carta coperta, carta già a posto". Dedichiamo infine qualche parola a chi abbia voluto continuare il gioco anche nel caso che la prima fase non abbia lasciato libera nessuna casella. Il temerario avrà solo la possibilità di vedere se alcune carte occupino già la "loro" casella; in base al fatto che in una quarta casella ci sia già un 10, mettiamo 10p, potrà decidere che quella sia la riga di p. Potrà anche non prendere nessuna decisione per il momento, riservandosi di procedere all'assegnazione dei semi alle righe, a una o più righe, durante la terza fase del gioco.

Terza fase Prendendo carte dal tallone si riempiono le caselle libere, procedendo da sinistra a destra e dall'alto al basso. Questo riempimento deve avvenire meccanicamente e regolarmente. Se esce dal tallone un Kq, e è libera la casella del Kq, quel Kq non va messo nella

"sua" casella, bensì nella casella che gli tocca man mano che si colmano i vuoti procedendo da sinistra a destra e dall'alto al basso. Ricompletato così lo schieramento, si compie una serie di operazioni che il principiante farà bene a scandire nell'ordine seguente.

Prima operazione Come nella prima fase, si osserva se nello schieramento ci siano delle doppie fra le carte inferiori al 7, e le si butta negli scarti. Nota bene: le caselle che così si liberano, restano per il momento vuote.

Seconda operazione Si osserva se tra le carte nuove ce ne sia qualcuna doppia rispetto a quelle superiori al 6 già a posto. Quella già a posto, resta a posto; la doppia si butta negli scarti. Nota bene: le caselle che così si liberano, restano per il momento vuote.

Terza operazione Come nella seconda fase, si osserva se alcune carte occupino già la loro casella. Se, come consigliamo ai principianti, si son già assegnati i semi alle righe, la carta deve ovviamente corrispondere non solo, orizzontalmente, al valore, ma anche, verticalmente, al seme. Se si segue il trucco "carta coperta, carta già a posto", si provvede al capovolgimento.

Quarta operazione Come nella seconda fase, si osserva se nelle caselle che si sono liberate con la prima e con la seconda operazione possa essere collocata qualche carta giusta.

Quinta operazione Prendendo carte dal tallone si riempiono i vuoti rimasti (se ne sono rimasti) e si ricomincia con la prima operazione, la seconda ecc., finché rimangono caselle libere.

Quarta fase Prendendo carte dal tallone, una alla volta o le si butta negli scarti, o le si impila, scoperte, nel pozzo, dal quale si potrà poi prendere una carta per volta. I casi sono tre:

- se la carta presa dal tallone è inferiore al 7, e è doppia di una carta presente nello schieramento, entrambe si buttano negli scarti, e si crea un vuoto: a questo punto si osserva (come nella terza fase, quarta operazione) se nella casella libera possa essere collocata la carta giusta, prendendola dallo schieramento o prendendo la prima carta scoperta del pozzo; se sì, lo si fa;
- se la carta presa dal tallone è superiore al 6, e è doppia di una carta che, nello schieramento, sia già al posto giusto (come nella terza fase, seconda operazione) quella già a posto resta a posto, la doppia si butta negli scarti;

• se la carta presa dal tallone (inferiore al 7 o superiore al 6 che sia) non è doppia in nessuno dei due modi descritti qui sopra, la si impila, scoperta, nel pozzo; regola particolare: se la prima carta scoperta del pozzo è inferiore al 7, e si attinge al mazzo la sua doppia, entrambe vengono buttate subito negli scarti.

Conclusione Il gioco è riuscito se nello schieramento tutte le carte si dispongono al posto giusto. Il gioco in particolare non può riuscire se a un certo punto si hanno due carte incrociate: p. es. una Qc al posto che dovrebbe essere del Jf, e un Jf al posto che dovrebbe essere della Qc.

Spes Ultima Dea → ASSO NELLA MANICA, L'

Spina di Pesce

Carte Due mazzi di 52..

Schieramento Sei carte, in due righe di tre (tre colonne di due). A destra delle sei carte, spazio per otto caselle in verticale (destinate ad accogliere gli A come basi) e per altre sedici caselle a spina di pesce come mostra il disegno (fig. 70) (destinate ad accogliere sulla sinistra la Q e sulla destra i K). Spazio per il pozzo.

Smazzate Due.

Scopo Collocare nelle caselle ad essi destinate gli A; sistemati gli A, collocare accanto a ciascuno Q e K dello stesso seme, e costruire sugli A sequenze ascendenti per seme fino al J.

Svolgimento Si considerano le sei carte a sinistra della spina di pesce, e si osserva se qualcuna possa essere messa nelle caselle delle basi (gli A) o nelle caselle oblique (le Q e i K): ma Q e K possono andare al loro posto solo quando sia comparso l'A del loro seme); o se possa andare su una base a costruire sequenze ascendenti per seme; o se possa andare su una delle altre a costruire, a pacchetto, sequenze

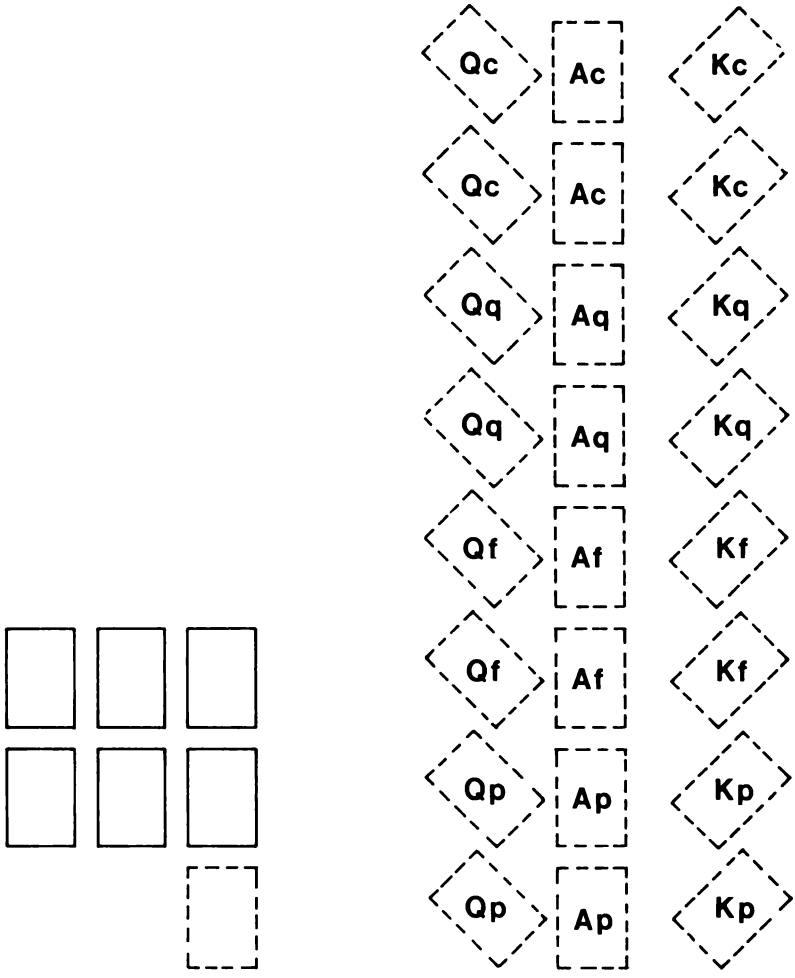


Fig. 70. Schieramento della Spina di Pesce.

discendenti per seme. Fatti gli spostamenti possibili, si ricorre al tallone: ogni carta può andare a colmare i vuoti che si siano creati fra le sei carte; oppure può andare tra gli A, Q, K; oppure può andare sulle basi a costruire sequenze ascendenti; oppure può andare su una delle

sei carte a costruire sequenze discendenti; se nessuno di questi collocamenti è possibile, va nel pozzo. Dal pozzo si può prendere in qualsiasi momento una carta per volta, con le stesse possibilità di collocamento che hanno le carte prese dal tallone. Sulle sei carte si verranno costituendo dei pacchetti; da un pacchetto all'altro si possono spostare una o più carte in sequenza. I vuoti che si creano fra le sei carte possono essere colmati, oltre che con carte prese dal tallone o dal pozzo, anche con una o più carte in sequenza tolte da altri pacchetti. Esaurito il tallone si prende il pozzo, lo si ribalta, e, senza mischiarlo, lo si usa a mo' di nuovo tallone. Così per due volte.

Spirale, la

Carte Due mazzi di 52.

Schieramento Come mostra il disegno (fig. 71), gli otto 5 e gli otto 6, alternati a coppie, a spirale. Spazio per prolungare la spirale di otto caselle destinate ad accogliere i J. Sotto la spirale, spazio per quattro caselle destinate a servire da pozzi.

Smazzate Tre.

Scopo Costruire nella spirale le seguenti sequenze per seme:
- 5, 4, 3, 2, A, K;
- 6, 7, 8, 9, 10, Q;

e collocare i J nelle caselle ad essi destinate.

Svolgimento Si prende dal tallone una carta per volta. Si mettono le carte sulle basi appropriate, a costruire le sequenze su definite; e i J (con ordine casuale) nelle caselle ad essi destinate. Le carte che non possono sistemarsi vanno nei pozzi: la prima nel primo pozzo, la seconda nel secondo, la terza nel terzo, la quarta nel quarto, la quinta nel primo e così via. Esaurito il tallone si raccolgono le carte dei quattro pozzi, le si ribalta, e, senza mischiarle, le si usa a mo' di nuovo tallone. Così per due volte.

Osservazioni Dopo essersi addestrato con la "Spirale" il principiante potrà cimentarsi col "Cresci e Cala", che ha uno svolgimento quasi identico, ma schieramento, scopo e principî molto più complessi.

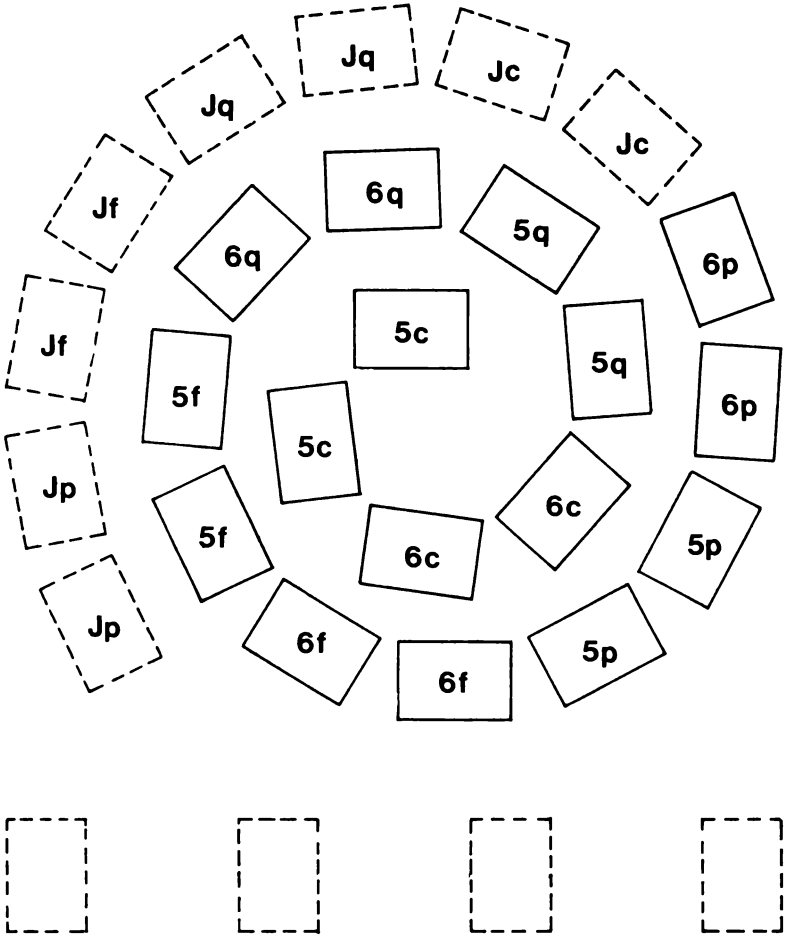


Fig. 71. Schieramento della Spirale.

Sterzate Brusche, le

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento Otto colonne (abbastanza distanziate) di sei carte (sei righe di otto carte abbastanza distanziate); ai lati della prima riga in alto, a coppie, gli A, che serviranno da basi. Si deve evitare la leggera sovrapposizione tra carte della stessa colonna, che si attua in altri solitari.

Smazzate Una.

Scopo Costruire sugli A sequenze ascendenti per seme.

Principî Si considerano libere solo le carte che stanno *in fondo a ogni colonna*: quelle dell'ottava riga all'inizio del gioco; poi la base dello schieramento assume un aspetto sfrangiato, man mano che le colonne si accorciano, per progressive eliminazioni dal basso. Nota bene: le colonne si accorciano ma non si allungano. Infatti se all'ultima carta di una colonna, che sia proprio in VIII riga, si aggiunge una carta (in sequenza, come vedremo), questa aggiunta non si fa sovrapponendo verticalmente la nuova carta per metà o per tre quarti all'ultima, come di solito, bensì impilando la nuova carta sull'ultima (ovvero, per aiuto della memoria, sovrapponendola orizzontalmente, lasciando fuoriuscire a sinistra quei millimetri che bastino per leggere valore e seme della carta che sta sotto; diciamo, nel caso che si aggiungano più carte: che bastino per leggere valore e seme della carta che sta più sotto, che è inizio di sequenza). Lo schieramento dunque avviene a schema chiuso: le carte si dispongono come se tra una riga e l'altra ci fosse un'asticciola di separazione, orizzontale. Ancora: questo schieramento a schema chiuso, questa tavoletta con asticciole orizzontali, bisogna immaginarla come fosse un pullman guidato da uno spericolato su una strada tortuosissima: ci sono continue curve, affrontate a tutto gas. Come saprà chi abbia una volta viaggiato su una vettura a velocità sostenuta, una sterzata brusca a destra proietta i viaggiatori a sinistra. Nel corso del gioco, ci sono brusche sterzate a destra (e a sinistra) per cui tutte le carte di una stessa riga sono proiettate a sinistra (e a destra). Come risulta chiaro dai due disegni (fig. 72), le carte si spostano a sinistra, e a destra, senza uscire dalla loro riga, senza saltare le immaginarie asticciole orizzontali.

Svolgimento Si osserva se tra le carte libere qualcuna possa andare sulla sua base a costruire sequenza ascendente per seme; o se possa

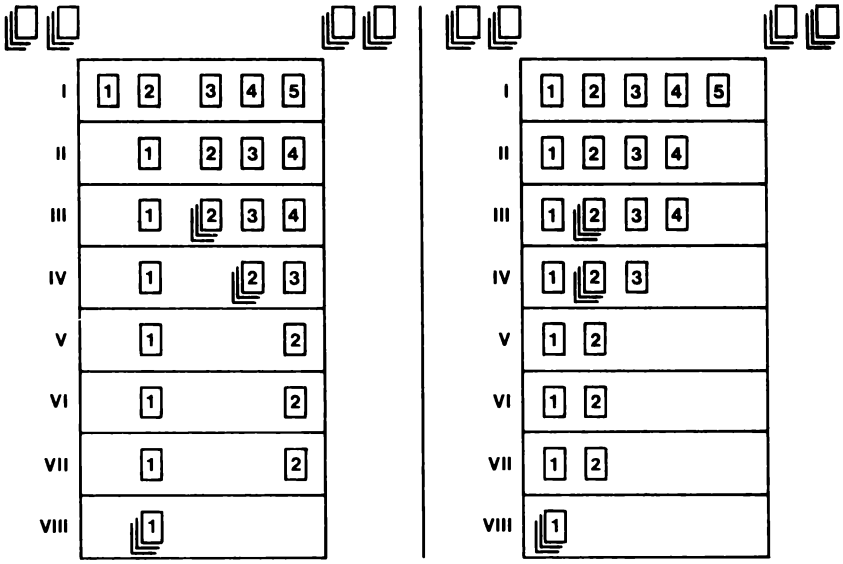


Fig. 72. Le Sterzate Brusche. Situazione del gioco in un momento x, *subito prima di effettuare una sterzata brusca a destra; situazione del gioco subito dopo la sterzata brusca a destra: tutte le carte si sono ammucchiate a sinistra.*

spostarsi su altra carta libera, a costruire sequenza discendente per seme. Da una carta libera all'altra si potranno spostare più carte in sequenza. Effettuati tutti gli spostamenti possibili, si fa una sterzata brusca a destra. Il nuovo ordinamento (come mostrato dal disegno, fig. 72), blocca alcune carte (anche alcune carte sulle quali s'erano cominciate sequenze discendenti), ma ne libera altre. Si effettuano così nuovi spostamenti: nuove carte si spostano sulle basi, nuove sequenze discendenti cominciano sulle carte libere. Effettuati tutti gli spostamenti possibili, si fa una Sterzata Brusca a sinistra. E così via.

Nome Questo solitario viene chiamato, in ambienti marittimi, "i Barili Mal Stivati" (nome che forse dà ancor meglio l'idea del ruzzolare delle carte, a destra e a sinistra, come per effetto di un rullìo). Altri lo chiamano "la Campana", come il Brunialti, facendo riferimento ai « rintocchi alterni del battaglio della campana che batte ora da una parte ed ora dall'altra della massa sonora: così le carte di questo soli-

tario si spostano ora da sinistra a destra (*din*) ed ora da destra a sinistra (*don*) ».

Tabelline del Più, le

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento In una prima riga, un A, un 2, un 3, un 4; in una seconda riga, sottostante alla prima, un 2, un 4, un 6, un 8.

Smazzate Tre.

Scopo Disporre tutte le carte del tallone nella seconda riga. A tallone esaurito, nella seconda riga ci saranno i quattro K.

Principî Non valgono né semi né colori. È lapalissiano il valore delle carte dal 2 al 10, ed è abbastanza ovvio che l'A vale 1; si deve memorizzare che J = 11, Q = 12, K = 13 (valori numerici). La prima riga indica gli addendi; la seconda riga indica i numeri di partenza. Pertanto, nella seconda riga, la prima carta, che è un 2, avendo in testa come addendo l'A, *aspetta* un 3; la seconda carta, che è un 4, avendo in testa come addendo un 2, *aspetta* un 6; la terza carta, che è un 6, avendo in testa come addendo un 3, *aspetta* un 9; la quarta carta, che è un 8, avendo in testa come addendo un 4, *aspetta* un 12 – cioè una Q.

Svolgimento Prendendo una carta alla volta dal tallone, si mettono sulle carte della seconda riga le carte che ciascuna *aspetta*; per cominciare, come s'è visto, sono *aspettati* un 4, un 6, un 9, una Q; se escono, le si mette sulle carte che le *aspettavano*; le altre carte che escono, e che non erano *aspettate*, finiscono nel pozzo. Esaurito il tallone, si prende il pozzo, lo si ribalta, e lo si usa, senza mischiarlo, a mo' di tallone. Così per due volte.

Nome Questo solitario è noto anche come "i Quattro Re".

Variante Esiste una variante basata sullo stesso principio di puro affaticamento mentale, ma più stoltamente affaticante in quanto giocata con due mazzi di 52 carte. Per un basso concetto dell'aritmetica, è nota come "l'Aritmetica", e rinunciamo a spiegarla.

Tappeto, il

Carte Due mazzi di 52.

Schieramento In una riga superiore quattro A di seme diverso, e i corrispondenti K; sotto, come mostra il disegno (fig. 73), 64 carte in otto colonne di otto carte ciascuna: le carte sono alternamente dritte e coricate.

Principî Sono libere per formare sequenze sulle basi le carte dritte

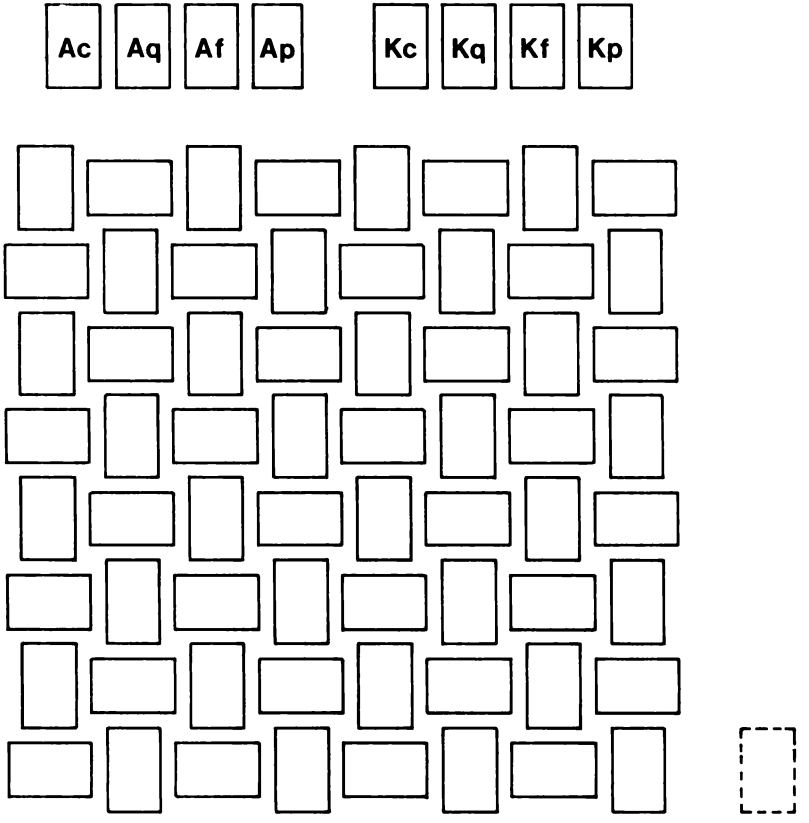


Fig. 73. Schieramento del Tappeto.

del bordo esterno: il posto di una carta così spostata può essere occupato da una delle tre carte vicine, a scelta (*principio centrifugo*). Tra carte che si toccano (che sono contigue) si possono costruire sequenze ascendenti o discendenti per seme; le carte del bordo esterno toccano (sono contigue a) tre carte ciascuna; ciascuna carta all'interno del tappeto tocca (è contigua a) quattro carte (*principio di contiguità*).

Svolgimento Si considerano le carte dritte del bordo esterno, e si osserva se possano andare sulle basi; si considerano poi tutte le carte, dritte e coricate, del bordo esterno e di tutto il tappeto, e si osserva quali conviene che occupino i posti lasciati eventualmente vuoti nel bordo esterno; quali conviene vengano sovrapposte ad altre contigue costruendo sequenze. Fatti gli spostamenti possibili, si ricorre al tallone colmando i vuoti; si opera nuovamente costruendo sequenze sulle basi e seguendo il *principio centrifugo* e il *principio di contiguità*; si ricorre nuovamente al tallone, e le carte non utilizzate vanno nel pozzo. Dal pozzo si può poi prendere in qualsiasi momento una carta per volta, per colmare i vuoti o per costruir sequenze sulle basi. Esaurito il tallone si prende il pozzo, lo si ribalta e, senza mischiarlo, lo si usa a mo' di nuovo tallone.

Variante Lo schieramento è uguale a quello già descritto. I principî sono diversi: restando libere per formare sequenze sulle basi, all'inizio, le carte dritte del bordo esterno, il posto di una carta così spostata non viene più occupato: i vuoti servono a render libere altre carte, ai lati e verso l'interno (*principio centripeto*). Regola generale infatti (che riassorbe anche la precedente) è: una carta è libera se ha libero uno dei lati corti. Attingendo al tallone, le carte o vanno sulle basi, o vanno nel pozzo. Pozzo, nuovo tallone e smazzate come nel "Tappeto" originario. Questa variante si chiama anche "Coperta Giapponese".

Terzetti, i

Carte Due mazzi di 52.

Schieramento Si pone in banco una Q; si tiene conto che alla sua sinistra troveranno posto man mano le altre sette Q; in una riga superiore troveranno posto man mano gli otto 6; in una riga inferiore troveranno posto man mano gli otto 5; i 6 e i 5 serviranno da basi.

Smazzate Una.

Scopo Man mano che escono dal tallone, mettere le basi ai loro posti, e costruire su di esse sequenze per pura successione numerica:

- 6, 7, 8, 9, 10, J;
- 5, 4, 3, 2, A, K.

Svolgimento Posta in banco una Q, e mischiato il tallone, si prende dal tallone una carta per volta. I 5 e i 6 prendono immediatamente posto nelle caselle ad essi destinate; le carte che possano costruire le sequenze prendono immediatamente posto sulle loro basi; le carte che non possono andare né a costituir base né a costruir sequenza si impilano sulla prima Q posta in banco; le altre Q prendono via via posto nelle caselle ad esse destinate; man mano che compare una nuova Q, è su questa che si impilano le carte non altrimenti utilizzabili. Esaurito il tallone, si considerano le Q sulle quali non si sia venuta impilando nessuna carta. Queste Q sono libere, e su di esse si può spostare una carta sovrastante un pacchetto formatosi su un'altra Q. Se questi spostamenti portano a scoprire carte che possano andare a costruir sequenze, il gioco riprende, e meglio si riavvia se gli spostamenti portano a scoprire qualche nuova Q. Il gioco finisce con insuccesso quando le sequenze non sono completate, e tutte le Q sono coperte da una o più carte.

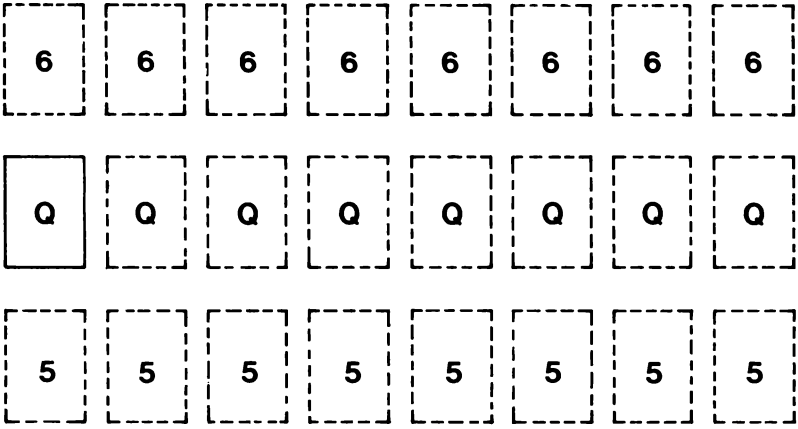


Fig. 74. Schieramento dei Terzetti.

Terzo Incomodo, il → QUATTRO TRIANGOLI, I

Toni

Carte Due mazzi di 52.

Schieramento Come mostrato dal disegno (fig. 75), una colonna di quattro K di seme diverso; a ciascun lato del K più alto, due A, così

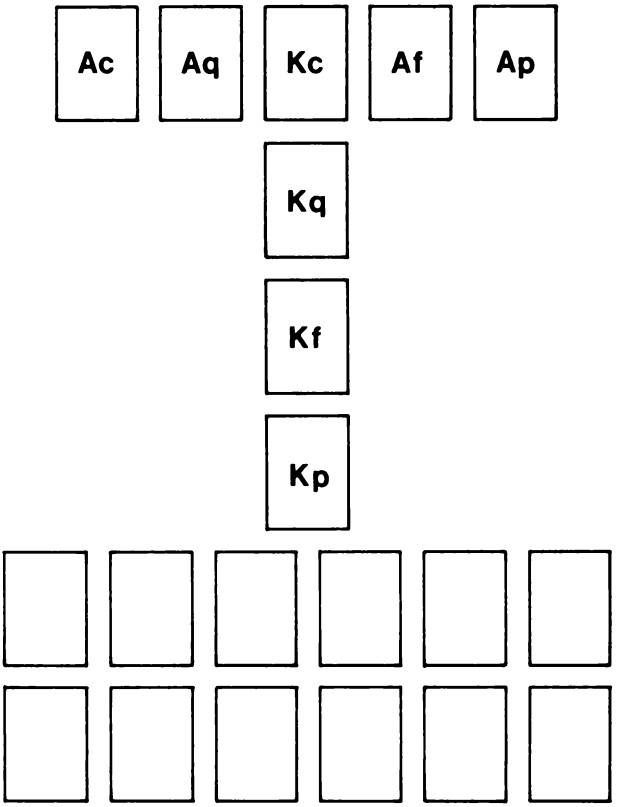


Fig. 75. Schieramento di Toni.

che siano esposti quattro A di seme diverso. Sotto a questa forma di *T*, dodici carte scoperte.

Smazzate Tre.

Scopo Costruire sui K sequenze discendenti per seme; sugli A sequenze ascendenti per seme.

Svolgimento Si considerano le dodici carte in banco e si osserva se qualcuna possa essere messa sulla base opportuna, a costruire sequenza ascendente o discendente per seme. Esauriti gli spostamenti possibili si ricorre al tallone e si ricaricano uniformemente le dodici caselle (sia colmando i vuoti che si siano determinati, sia coprendo le carte che

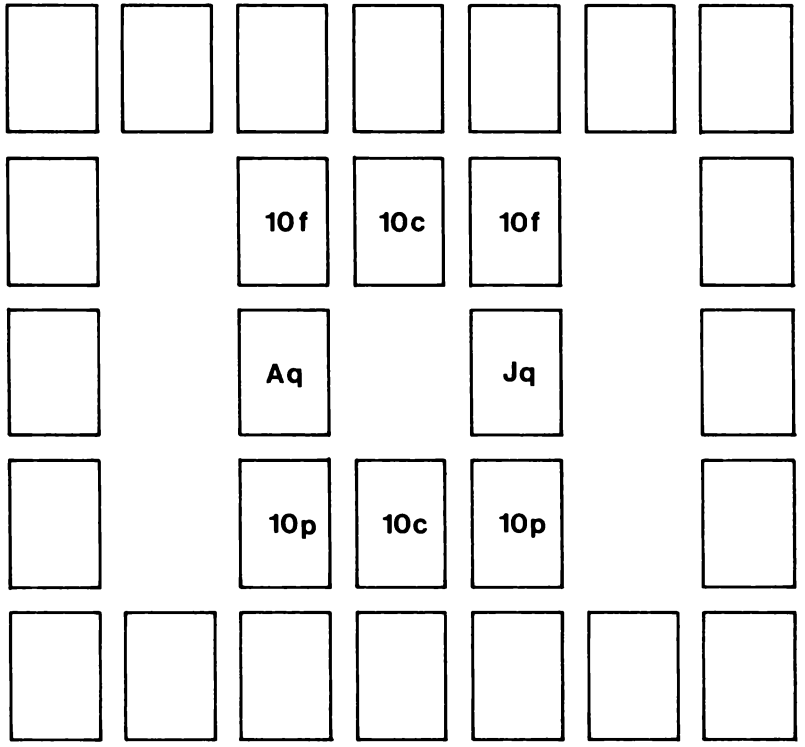


Fig. 76. Schieramento del Ricevimento a Corte (variante di Toni).

siano rimaste ai loro posti). Si cerca di proseguire la costruzione di sequenze sulle basi, e di cominciarne altre. Si procede a un nuovo ricaricamento; e così via, fino a esaurimento del tallone. Esaurito il tallone, si considera se le carte superiori di ogni pacchetto possano essere spostate su altri pacchetti, a costruire sequenze discendenti o ascendenti per seme. Da un pacchetto all'altro si può trasferire solo una carta per volta (rovesciando le eventuali sequenze). Si possono occupare le caselle che restassero vuote. Man mano che se ne presenti l'occasione si prosegue la costruzione di sequenze sulle basi. Esauriti gli spostamenti possibili (ferme restando le sequenze costruite sulle basi) si raccolgono ordinatamente i pacchetti, li si ribalta e, senza mischiarli, ci se ne serve a mo' di nuovo tallone. Così per due volte.

Variante Schieramento: come mostra il disegno (fig. 76), 20 carte scoperte a formar quadrato attorno al minor quadrato delle basi: Aq (su cui costruir sequenza ascendente fino al K), Jq (su cui costruir sequenza discendente fino alla Q), i due 10c, i due 10f, i due 10p (su cui costruir sequenza discendente fino ai J). Questa variante è nota col nome di "Ricevimento a Corte" (se il gioco riesce, nota il Brunialti, si ha « una coppia reale al centro contornata da sei gentiluomini d'onore »).

Torre di Babele, la → QUADRATO DEL NOVE, IL

Treccia, la

Carte Due mazzi di 52.

Schieramento Come indicato dal disegno (fig. 77), diciannove carte a forma di treccia con nodo finale (dire "a spina di pesce" sarebbe far torto al fatto che sono parzialmente sovrapposte le une alle altre, quasi intrecciate; a parte il fatto che "Spina di Pesce" è un altro solitario); ai lati, due colonne di quattro carte ciascuna; sopra e sotto le colonne, due carte sdraiate. Sopra questa macchina, spazio per otto caselle destinate a ospitare le basi; la prima a sinistra, già occupata da una carta scoperta.

Smazzate Tre.

Scopo Mettere nelle caselle ad esse destinate le altre basi, uguali alla prima; e su tutte costruire sequenze ascendenti per seme (sequenze a cerchio chiuso).

Principî Della treccia è libera solo l'ultima carta in basso (quella che di mano in mano risulta essere l'ultima). Tutte le altre carte dello

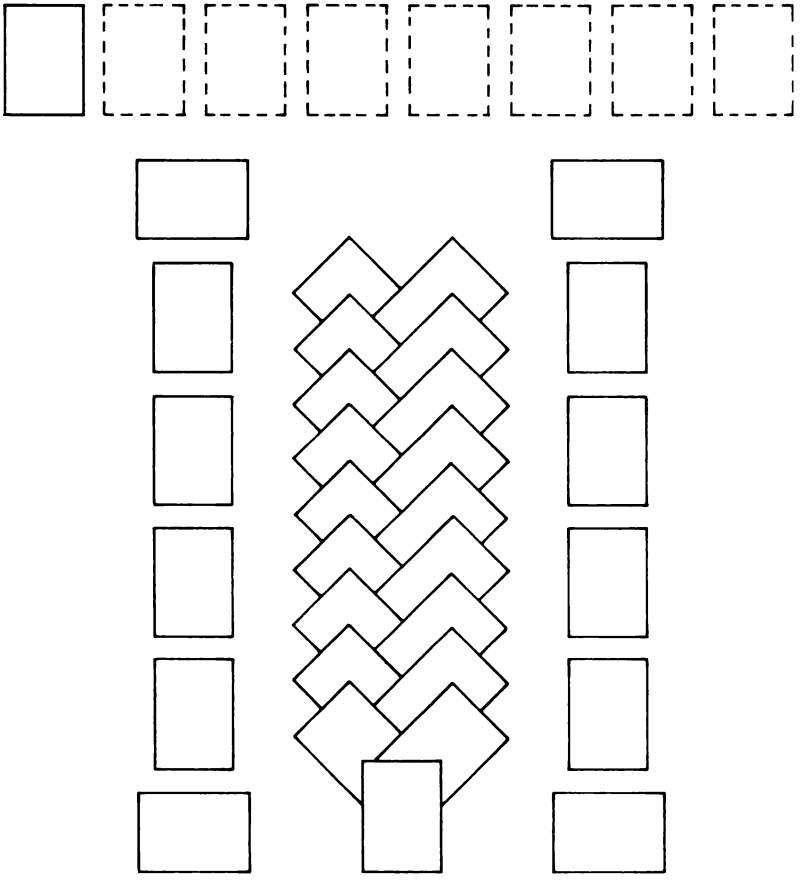


Fig. 77. Schieramento della Treccia.

schieramento sono libere. Le caselle della treccia, una volta liberate, non possono più essere utilizzate in alcun modo; le altre caselle possono essere occupate da carte prese dal mazzo o dal pozzo. Le carte della treccia possono passare direttamente sulle basi, o nelle caselle d'angolo, ove queste si rendano libere.

Svolgimento Si considerano le carte libere, e si osserva se possano andare nelle caselle destinate alle basi, e se, una volta collocate alcune basi, possano andare sulle basi a costruire sequenze ascendenti per seme (sequenza a cerchio chiuso). Le caselle che così si rendono libere vengono colmate con carte prese dal tallone (ma ricordiamo che non si colmano le caselle della treccia; e le caselle d'angolo servono a sciogliere la treccia). Le altre carte prese via via dal tallone, se non utilizzate, finiscono nel pozzo. Dal pozzo si può prendere in qualsiasi momento una carta per volta, con le stesse possibilità di collocamento che hanno le carte prese dal tallone. Esaurito il tallone si prende il pozzo, lo si ribalta, e, senza mischiarlo, lo si usa a mo' di nuovo tallone. Così per due volte.

Tredici Carte, le → DISPETTOSO, IL (seconda variante)

Tredici Pacchetti, i

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento Tredici pacchetti di quattro carte, *coperti*, disposti su due righe, una di sette pacchetti, l'altra di sei. Spazio, in una terza fila, per quattro caselle destinate ad accogliere le basi (che saranno gli A).

Smazzate Una.

Scopo Man mano che escono dal tallone, mettere gli A come basi nelle caselle a loro destinate, e costruire su di essi sequenze ascendenti per seme.

Svolgimento Prima operazione: si scopre la prima carta di ogni pacchetto. Si considera se qualcuna di queste carte possa occupare una ca-

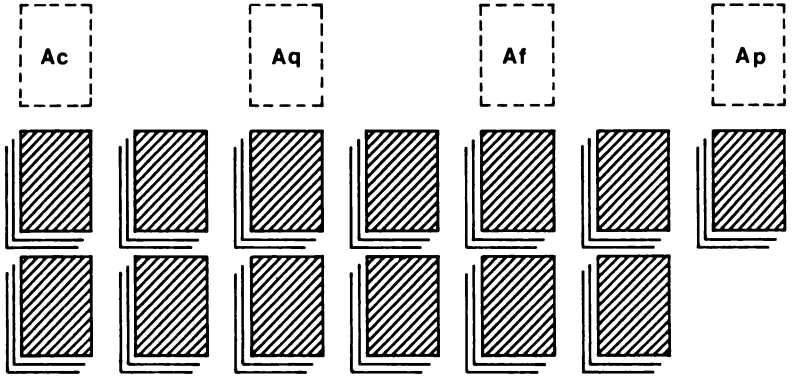


Fig. 78. Schieramento dei Tredici Pacchetti.

sella destinata alle basi, e se, una volta comparsa una base, o più basi, possa impilarvisi a costruire le sequenze ascendenti per seme. Si considera poi se qualcuna delle carte scoperte possa sovrapporsi ad altre sorelle per formare sequenze decrescenti per puro valore numerico (senza tener conto del colore, né del seme). Se nello scoprire una carta si trova un K, lo si mette sotto il suo pacchetto, come quarta carta, e si scopre la successiva. Da un pacchetto all'altro si possono spostare, non che carte singole, anche sequenze o segmenti di sequenze. Quando un pacchetto è esaurito, la casella corrispondente non può più essere utilizzata.

Nome Questo gioco si chiama anche "i Tredici Mucchi" (o Mucchietti, o Mazzetti).

Triangoli, i

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento All'inizio del gioco il banco è sgombro. Come mostrato dal disegno (fig. 79), al centro quattro caselle in quadrato destinate ad ospitare le Q; disposte in modo da formar triangolo in testa a ciascuna Q, due caselle (dunque otto in tutto) destinate ad accogliere i 5 e i 6

dello stesso seme. Spazio a lato per il pozzo. L'intero mazzo costituisce tallone.

Smazzate Tre.

Scopo Collocare le Q, i 5 e i 6, man mano che si presentano, nelle caselle a loro destinate; sui 5 costruire sequenze discendenti per seme; sui 6 costruire sequenze ascendenti per seme. Ogni Q dovrà formare un triangolo col suo J e col suo K.

Svolgimento Prendendo carte dal tallone, man mano che si trovano 5, 6, Q, li si mette scoperti nelle caselle a loro destinate. Man mano

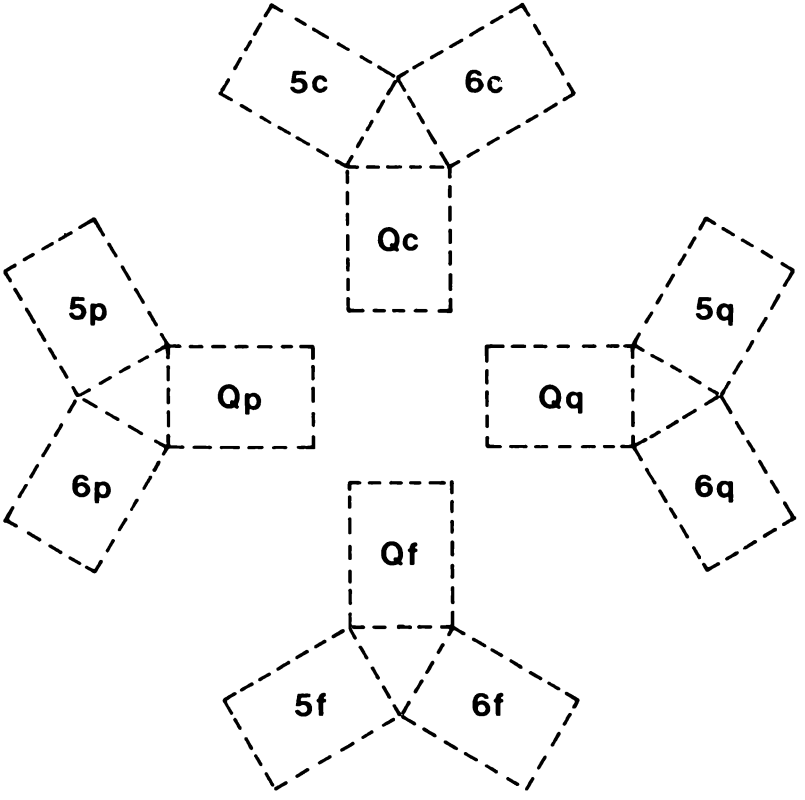


Fig. 79. Piano per lo schieramento dei Triangoli.

che si trovano 4, 3, 2, A, K, li si mette sui rispettivi 5 (sequenze discendenti per seme). Man mano che si trovano 7, 8, 9, 10, J, li si mette sui rispettivi 6 (sequenze ascendenti per seme). Le carte che non si possono sistemare nei modi sin qui descritti vanno a costituire il pozzo. Dal pozzo si può prendere una carta per volta, quando necessario. Esaurito il tallone ricomincia l'esame delle carte, e loro opportuna collocazione, usando a mo' di tallone il pozzo, ribaltato e non mischiato. Così poi un'altra volta.

Nome Chiaramente, dal "triangolo" (nel senso da pochade ottocentesca) che ogni Q forma col suo J e col suo K. Altro nome corrente, "il Terzo Incomodo". Come è stato osservato, il K è in sequenza discendente.

Trifogli, i → SCACCHIERA, LA (seconda variante)

Udienze Reali, le

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento Come indicato dal disegno (fig. 80), si distribuiscono sedici carte in quadrato, prevedendo che nel quadrato siano allogabili otto caselle a raggera. In basso a destra spazio per il pozzo.

Smazzate Una.

Scopo Collocare nelle otto caselle a raggera gli A e le Q; sugli A costruire sequenze ascendenti per seme fino al J; sulle Q collocare i rispettivi K.

Svolgimento Dalle 16 carte in quadrato si spostano nelle caselle a loro destinate gli A e le Q; nonché i K da mettere sulle rispettive Q, e i 2, 3 ecc. da mettere sui rispettivi A a formare sequenze ascendenti per seme. Le caselle che si rendono libere nel quadrato si colmano con altre carte prese dal tallone. Le carte successivamente prese dal tallone, che non si possano sistemare nei modi sin qui descritti, vanno a costituire

il pozzo. Dal pozzo si può prendere una carta per volta quando necessario.

Nome Il Brunialti riferisce che il quadrato va inteso come anticamera: « se il gioco riesce non vi saranno più persone in attesa ma saranno state tutte introdotte alle udienze reali, e su ogni complesso vi sarà il cerimoniere che le ha introdotte ». Pertanto il pozzo va inteso come prigione; la presenza di rei manda all'aria la bella cerimonia. Si tratta evidentemente di un *lever des rois*, che ricevono giacendo con le regine.

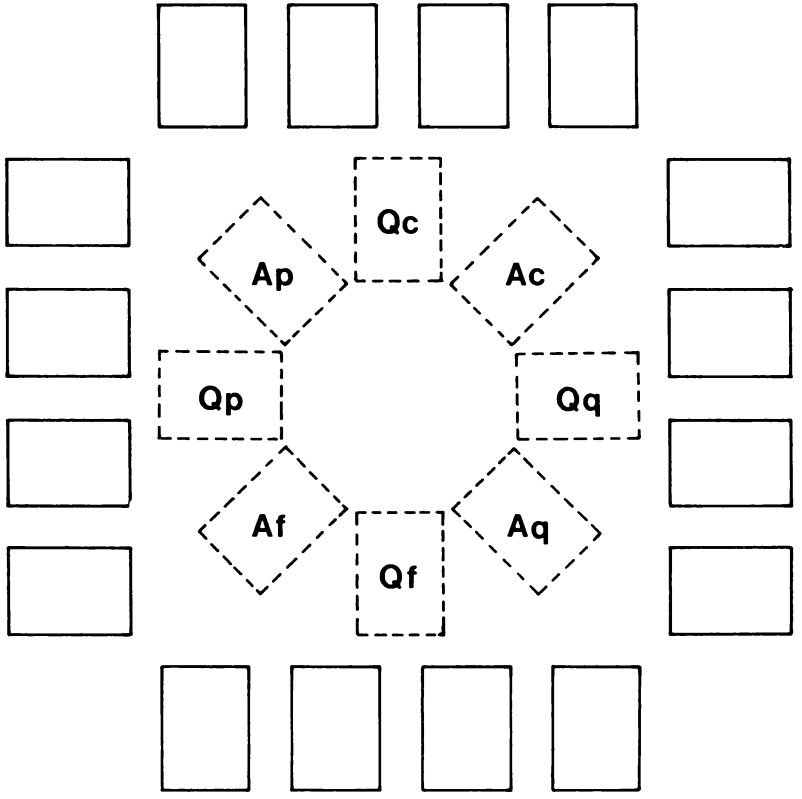


Fig. 80. Schieramento delle Udienze Reali.

Undici

Carte Un mazzo da 52.

Schieramento Otto carte scoperte, in due righe di quattro carte.

Smazzate Una.

Scopo Eliminare tutte le carte.

Principî Si attribuisce alle carte dall'A al 10 il loro valore numerico (A = 1); queste carte si eliminano a due a due quando la somma dei loro valori sia 11 (A + 10; 2 + 9; 3 + 8; 4 + 7; 5 + 6). Le figure si scartano a tre a tre, quando compaiano in banco simultaneamente un J, una Q e un K.

Svolgimento Disposte le otto carte, si provvede alle possibili eliminazioni per coppie di carte a valore numerico, la cui somma sia 11, e per terzetti di figure che si presentino contemporaneamente (J, Q, K). Sia nelle coppie, sia nei terzetti, non si tien conto né del colore, né del seme. Nelle caselle resesi libere si mettono nuove carte scoperte, ricorrendo al tallone, e si ricominciano le eliminazioni, fino al punto in cui tutte le carte siano state eliminate, o fino al momento in cui le otto carte in tavola non presentino nessuna possibilità di eliminazioni, né per coppie né per terzetti.

Nome Questo solitario è noto anche come "Sette e Quattro: Undici".

Variante Fermo restando il valore numerico delle carte dall'A al 10, il J vale 11, la Q vale 12, il K vale 13; dunque le figure non si scartano. Si mettono in banco 10 carte, e si provvede alle possibili eliminazioni per coppie di carte la cui somma sia 13. I K si scartano a uno a uno. Questa variante è nota coi nomi di "Tredici" e di "Otto e Cinque: Tredici".

Un Due Tre

Carte Un mazzo di 40.

Svolgimento Si prendono le carte dal mazzo una alla volta, contando: "Uno" mentre si mette in banco la prima carta; "Due" mentre si mette la seconda; "Tre" mentre si mette la terza; daccapo "Uno" mentre

si mette la quarta, "Due" alla quinta e così via. Quando una delle carte messe in banco ha lo stesso valore del numero chiamato il gioco si interrompe, il solitario non è venuto.

Osservazioni Questo solitario, troppo semplice da fare, e troppo difficile da riuscire, non ha molto senso; ma il suo principio ispiratore può essere messo a partito in altri solitari, ben altrimenti interessanti, come le "Prerogative Femminili".

Variante Il solitario non deve riuscire: quel che conta è anzi proprio il numero di carte scartate in una smazzata. Questo numero si gioca al lotto. Per ottenere una cinquina si fa il solitario una volta con un mazzo di 32 carte, una volta con un mazzo di 40, una volta con un mazzo di 52, una volta con un mazzo di 56 (tarocchi senza arcani), una volta con due mazzi di 52. Tale solitario è descritto (in modo meno complesso del nostro) dal Brunialti, che lo chiama "i Numeri del Lotto". Propriamente non costituisce un solitario, bensì utilizzazione divinatoria di un solitario. Analogamente, e più ragionevolmente, lo si vede utilizzato per compilare le schedine del Totocalcio (con un mazzo di 40 carte): quando si chiama "uno" e esce un A, si scrive *1*; quando si chiama "due" e esce un 2, si scrive *2*; quando si chiama "tre" e esce un 3, si scrive *x*.

Vedove Regali

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento Una fila di otto pacchetti: il primo di dieci carte, il secondo di nove, e così calando fino all'ottavo, di tre. Sopra, spazio per quattro caselle destinate ad accogliere le basi (che saranno gli A).

Smazzate Una.

Scopo Man mano che si presentano, collocare gli A come basi nelle caselle ad essi destinate, e costruire su di essi sequenze ascendenti per seme.

Svolgimento Si considerano le carte scoperte dei dieci mazzetti; se vi sono degli A, vanno nelle caselle ad essi riservate; se vi sono K, vanno in fondo al mazzetto; se vi sono carte che possano costituire sequenze ascendenti per seme, vanno sulle basi; se vi son carte che possano costi-

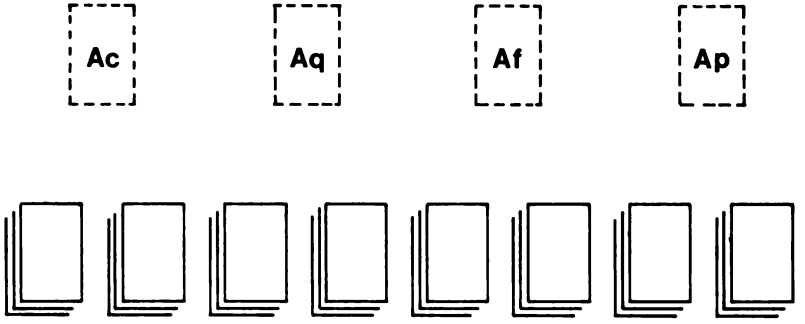


Fig. 81. Schieramento delle Vedove Regali.

tuire sequenze discendenti per seme con altre alla sommità di altri pacchetti, vanno su di questi. Fatti gli spostamenti possibili, si prende il primo pacchetto, e se ne fan passare le carte fin che se ne trovi una che possa esser sistemata a proseguire le sequenze discendenti: la si trasferisce sul pacchetto opportuno, insieme alle carte che la sovrastavano, e che continueranno a sovrastarla. Una casella resasi libera non può più essere utilizzata.

Osservazioni Non è di quei solitari a cui ci si possa affezionare e giocarli per cinquant'anni tutte le sere; però combina in modo gradevole alcuni principî poco sfruttati (quelli che caratterizzano gli Esiliati e le Prerogative Regali).

Ventaglio, il

Carte Due mazzi di 52.

Schieramento Come mostra il disegno (fig. 82), dodici carte ad arco. Una carta (prima base) e spazio per sette caselle (che ospiteranno le basi rimanenti) a formare le stecche del ventaglio. In una riga sottostante quattro carte (*basi provvisorie*). A sinistra una riserva: pacchetto di dodici carte. A destra, una casella per il pozzo.

Smazzate Tre.

Scopo Collocare nelle caselle a loro riservate le sette basi uguali al-

la prima e costruire su di esse sequenze ascendenti per seme (sequenze a cerchio chiuso).

Principî Descrivendo lo schieramento si è già sottolineato che oltre alle basi (normali, o definitive) in questo solitario ci sono delle *basi provvisorie*. Diciamo adesso che oltre alla riserva (normale) in questo solitario c'è anche una *seconda riserva*: l'arco delle dodici carte. Nelle quali è libera solo la prima carta: la prima carta a sinistra; sistemata questa, sarà libera la seconda, e così via. Ma, mentre le carte della riserva vera e propria possono andare solo sulle basi, le dodici carte dell'arco possono andare sia sulle basi, sia sulle basi provvisorie. Sulle basi provvisorie si possono costruire sequenze ascendenti o discendenti, in pura successione numerica.

Svolgimento Si considerano la carta libera della riserva, la carta libera della *seconda riserva* e le quattro *basi provvisorie*. Se tra queste c'è un'altra carta di base, la si mette in una delle caselle a ciò destinata;

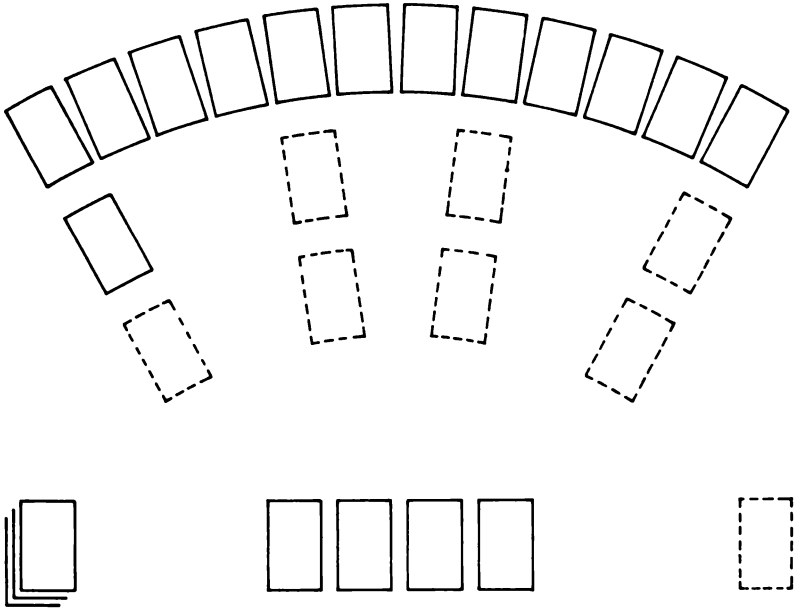


Fig. 82. Schieramento del Ventaglio.

sulle basi si mettono carte a costruire sequenze ascendenti per seme (sequenze a cerchio chiuso); tra le quattro carte delle *basi provvisorie* (usando anche la carta libera della *seconda riserva*) si possono costruire sequenze ascendenti o discendenti, in pura successione numerica. Esauriti gli spostamenti possibili si ricorre al tallone: le carte che non possano essere sistemate nei modi descritti vanno nel pozzo. Dal pozzo si può prendere una carta per volta, quando necessario, per costruire sequenze sulle basi provvisorie e sulle basi. Esaurito il tallone si prende il pozzo, ribaltato e non mischiato, e lo si usa come secondo tallone. Così per due volte.

Vero Solitario di Napoleone, il

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento Quattro righe di dieci carte ciascuna, con una colonna libera in mezzo, dove si collocano gli A (a servir da basi) man mano che compaiono; una quinta riga di otto carte, sempre scoperte, con una casella libera in mezzo. Si parla di "mezza riga" per indicare le carte dalla colonna degli A verso sinistra e verso destra.

Smazzate Una.

Scopo Costruire sugli A le sequenze ascendenti per seme, fino ai rispettivi K.

Principî Si considerano libere, e possono essere impilate sugli A, solo le carte esterne, cioè la prima e l'ultima di ogni riga. Le carte libere sono di massima 10. Su queste carte libere si costruiscono sequenze ascendenti o discendenti per seme. Quando si esauriscono le carte di una mezza riga (e, per il momento, le carte libere sono 9), si ha una *casa* libera, in cui può trovar posto una carta qualsiasi, ma solo una carta per volta. Se la carta così spostata ("posta in casa") faceva parte di una sequenza, questa sequenza si può spostare al seguito della prima carta così spostata, ma sempre e solo ad una carta per volta (la sequenza risulta così rivoltata).

Svolgimento Si osserva se fra le carte libere ci siano dei 2, e li si mette subito a posto; così coi 3 ecc. Si osservano poi le varie, e a volte contrastanti, possibilità e opportunità di formare sulle carte libere se-

quenze per seme, ascendenti o discendenti, con il duplice obbiettivo di liberare carte che possano andar sulle basi, e di render libera qualche casa.

Con 40 carte Schieramento di quattro carte a sinistra e 5 carte a destra della colonna destinata agli A. Sulle carte libere delle righe di sinistra si costruiscono sequenze discendenti per seme; sulle carte libere delle righe di destra, sequenze ascendenti per seme. Questo principio può anche essere applicato al Vero Napoleone con 52 carte. Inoltre, fatti tutti gli spostamenti possibili, si raccolgono le carte che non siano ancora andate sulle basi; le si mischia e le si usa a mo' di nuovo tallone; così per due volte. Questo principio (tre smazzate) può essere applicato anche al Vero Napoleone con 52 carte.

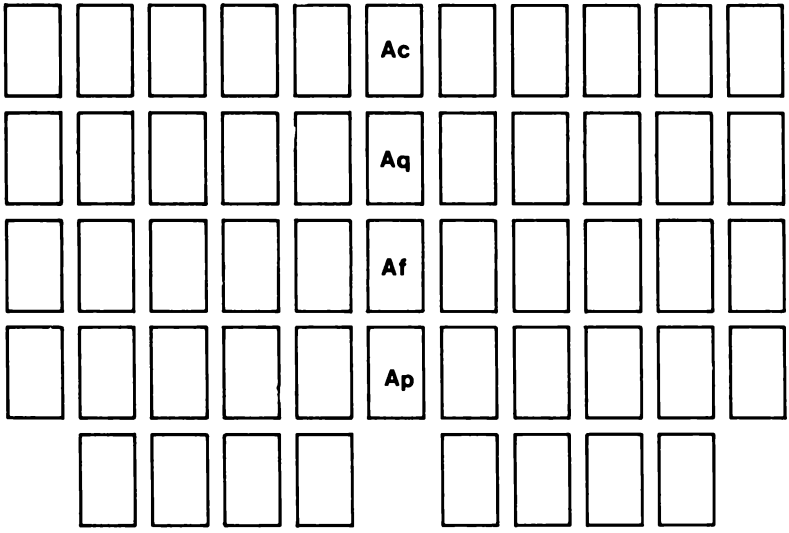


Fig. 83. Schieramento del Vero Solitario di Napoleone.

Viaggiatori, i

Carte Un mazzo di 52.

Schieramento Dodici pacchetti di quattro carte ciascuno, disposti come meglio aggrada (p. es. su due righe di sei pacchetti).

Smazzate Una.

Scopo Far sì che il primo pacchetto risulti composto dai quattro A, il secondo dai quattro 2, e così via, e che negli scarti rimangano i quattro K.

Svolgimento Si prende dal tallone la prima carta; se è un K la si butta negli scarti e si passa alla seconda. Quando si trova una carta che stia fra l'A e la Q, la si infila sotto il pacchetto corrispondente (primo pacchetto se è un A, secondo se è un due o così via; ultimo pacchetto se è una Q). Si scopre poi la prima carta di questo stesso pacchetto, e ancora una volta se è un K la si butta negli scarti, e si prende una nuova carta dal tallone (con la quale si procederà come sopra), mentre se sta fra l'A e la Q la si infila sotto il pacchetto corrispondente, del quale si scopre poi la prima carta, e così via.

Conclusione Il gioco si ferma se escono i quattro K prima che ogni pacchetto risulti composto delle carte giuste; riesce nel caso opposto.

Variante Con 40 carte, schieramento di 9 pacchetti. In questo caso si usa mettere la carta, coperta, sul pacchetto corrispondente, rivoltarlo, e prendere la prima carta scoperta. Questo modo di giocare (che può essere adottato anche con le 52 carte) arricchisce il solitario di una modesta suspense, poiché restano in vista i malefici K, e l'occhio del giocatore, prevenendo le mosse, ne vede avvicinarsi l'avvento.

Nome Si chiama "i Viaggiatori" perché le carte sono in movimento, alla ricerca del proprio alloggio. Si chiama anche, appropriatamente, "In Cerca di Alloggio"; meno appropriato sembra il nome di "Rimpiattino".

Volpe Astuta, la

Carte Due mazzi di 52.

Schieramento Due righe di venti carte (dieci colonne di due carte); sopra, spazio per otto caselle destinate ad accogliere le basi (quattro A e quattro K).

Smazzate Una.

Scopo Costruire sulle basi sequenze per seme (ascendenti sugli A, discendenti sui K).

Principî Nei ricaricamenti, non si segue un ordine prestabilito, ma si collocano le varie carte nelle caselle ritenute più opportune (badando bene a non saltarne nessuna).

Svolgimento Si considerano le 20 carte in banco, e si osserva se qualcuna possa andare nelle basi; se qualcuna possa andare sulle basi già collocate a costruire sequenze come detto più sopra; se qualcuna possa andare su altre carte fra le venti, a costruire sequenze ascendenti o discendenti per seme. Fatti gli spostamenti possibili si ricaricano le venti caselle (sia colmando quelle restate vuote, sia sovrapponendo una carta a quelle occupate da una o più carte): e in ciò si procede con la assoluta libertà su descritta. Si procede con spostamenti e ricaricamenti fino ad esaurimento del tallone. In una casella restata vuota si possono spostare una carta, o più carte in sequenza, prese da altre caselle.

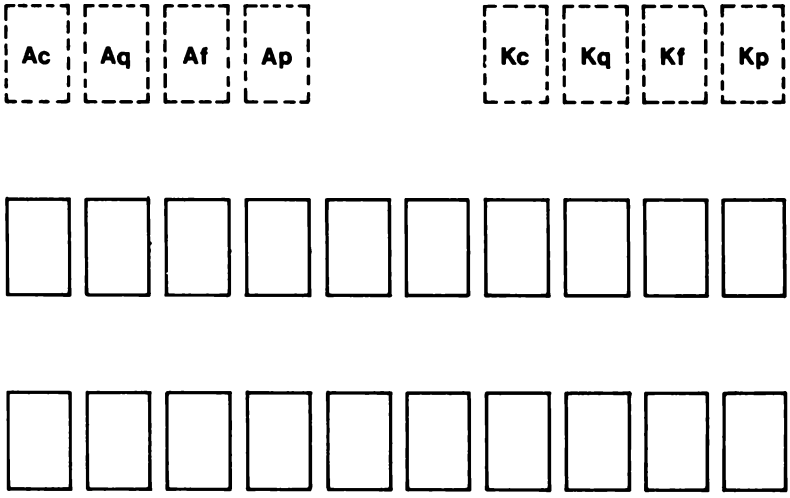


Fig. 84. Schieramento della Volpe Astuta.

Zia Carlotta → SCACCHIERA, LA (terza variante)

IV
Solitari da giocare in due

Accoppiamenti Giudiziosi

Carte Due mazzi di 32.

Schieramento Ciascuno dei due giocatori, che siedono affrontati, mette in banco quattro pacchetti *coperti* di otto carte ciascuno, in modo che fra le due righe di pacchetti resti spazio per altre due righe di carte, come mostrato dal disegno (fig. 85).

Smazzate Una.

Scopo Ciascuno dei due giocatori si propone di eliminare tutte le carte del proprio mazzo, secondo accoppiamenti di vario tipo, che si verifichino fra le sue carte, o fra le carte sue e dell'avversario.

Principî Primo principio: *verticale*. Quando nella riga A' c'è una carta di seme *x*, e nella riga B' c'è una carta dello stesso seme, entrambe si buttano negli scarti. Secondo principio: *orizzontale*. Qualora le righe A' e B' siano entrambe occupate; e tra queste otto carte non si possa applicare il primo principio, allora (e solo allora) si possono buttare negli scarti due carte dello stesso seme, che compaiono nella medesima riga. Qualora uno dei giocatori abbia in banco due carte dello stesso seme, e una dello stesso seme abbia in banco l'avversario, il principio verticale, dell'eliminazione fra campi avversi prevale sul principio orizzontale, dell'eliminazione all'interno di uno stesso campo.

Svolgimento Simultaneamente i due giocatori prendono una carta dal primo pacchetto alla rispettiva sinistra, e la mettono nella riga libera. Se possibile, si applica subito il primo principio. In ogni caso, ciascuno dei due giocatori prende poi una carta dal secondo pacchetto e la mette

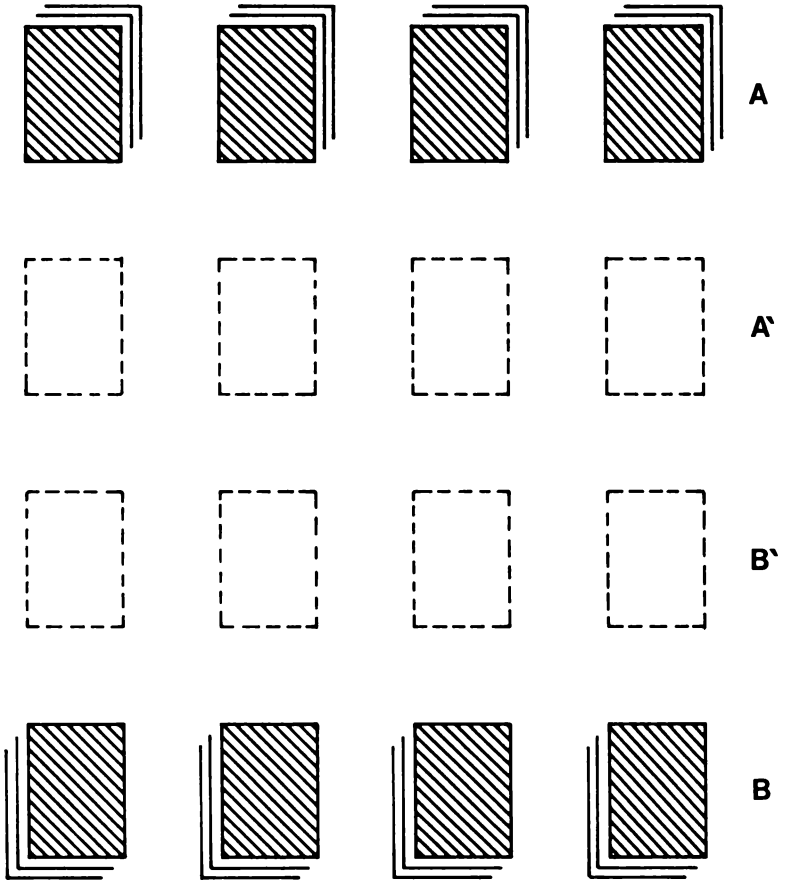


Fig. 85. Schieramento degli Accoppiamenti Giudiziosi.

nella riga libera, e così via. Dal momento in cui ci son quattro carte scoperte in banco si può applicare anche il secondo principio, che è il più vantaggioso, perché permette a un giocatore di portarsi avanti nell'eliminazione delle proprie carte, mentre l'avversario segna il passo. Vince chi riesce a liberarsi per primo di tutte le sue carte.

Avvertenza Gli atti di mettere le carte in banco e di eliminare vanno

compiuti con calma e con ritmo costante, concordemente scandito, per evitare accavallamenti e confusioni.

Nome Questo gioco è noto anche col nome di "Matrimoni" – che però genera confusioni con il solitario descritto nel capitolo III sotto il nome di "Nozze".

Banca Russa → CRAPETTE

Chiocciola, la

Carte Due mazzi di 52, o di 40.

Schieramento All'inizio del gioco il banco è sgombro. Si prevede di costruire una spirale, come quella mostrata dalla fig. 71; dato il grande ingombro, si possono sovrapporre le carte, lasciandone scoperti solo gli indici. Volendo, anziché disporre le carte a spirale si può più semplicemente impilarle.

Smazzate Illimitate.

Scopo Costruire una sequenza (ascendente o discendente, come vedremo) per mera successione numerica: una sequenza multipla, che cominci con un valore qualsiasi, e prosegua, ripetendosi, una volta raggiunto tale valore. Se il gioco si avvicina a un risultato di parità, riuscendo uno dei due giocatori a esaurire le sue carte, e restando l'altro con una carta mancherà solo una carta a che si siano formate otto sequenze, in un grande cerchio chiuso.

Svolgimento Entrambi i giocatori mischiano il proprio mazzo e lo danno da tagliare all'avversario. Il primo di mano scopre tre carte. Se almeno due sono in sequenza, le mette in banco, dando così inizio alla spirale. Se p. es. ha un 5 e un 6, sta a lui decidere se mettere in banco per primo il 5 (dicendo così che la sequenza sia ascendente) o il 6 (dando così inizio a una sequenza discendente). Se anche la terza carta è in sequenza con le altre due, anche la terza carta vien posta in banco; diversamente viene buttata negli scarti. Se il primo di mano non ha

avuto almeno due carte in sequenza, butta tutte le tre carte negli scarti, e la mano passa all'avversario. Il quale si comporta come detto prima. Se il primo di mano ha dato inizio alla spirale, il secondo, tirate le tre carte, deve continuare la costruzione della sequenza, e buttare negli scarti le carte che non servano a tale costruzione. Così fino all'esaurimento dei due mazzi. A questo punto ciascuno prende i propri scarti, li mischia, li fa tagliare all'avversario, e si ricomincia tutto daccapo. Vince chi per primo resta senza carte.

Crapette

Carte Due mazzi di 52 carte (dorso di colore diverso).

Schieramento Come mostrato dal disegno (fig. 86), il giocatore Nord e il giocatore Sud hanno una crapette (pronuncia alla francese: *krapèt*) e un tallone, e prevedono di avere un pozzo; fra i due giocatori stanno due colonne di quattro carte ciascuna, chiamate caselle, e fra le caselle è previsto spazio per ospitare gli otto A, che serviranno da basi. Le otto caselle e le otto basi sono terreno di battaglia comune ai due giocatori.

Smazzate Una.

Scopo Man mano che si presentano, collocare gli A nelle caselle ad essi destinate, e costruire su di essi sequenze ascendenti per seme; cercando ciascun giocatore di esaurire il proprio tallone, il proprio pozzo e la propria crapette prima dell'avversario, danneggiando l'avversario, caricando il più possibile tallone, pozzo e crapette dell'avversario.

Svolgimento Il gioco si svolge in 6 fasi, che considereremo separatamente. La sesta fase si ripete fino alla conclusione del gioco.

Prima fase Ciascuno dei due giocatori prende il proprio mazzo, lo mischia, lo fa tagliare all'avversario.

Seconda fase Simultaneamente i due giocatori mettono in banco quattro carte per uno: le otto caselle. Ciascuno mette in banco la colonna di caselle alla propria sinistra.

Terza fase Simultaneamente i due giocatori contano dieci carte del

proprio mazzo e le mettono *coperte* al posto della propria crapette; su queste dieci carte *coperte* ne mettono un'undicesima, scoperta.

Quarta fase Simultaneamente i due giocatori mettono le carte restanti, *coperte*, nella casella riservata al tallone.

Quinta fase Si decide chi è primo di mano. È primo di mano chi ha la carta di valore più alto sulla crapette. Qualora si trovino contrapposte carte di ugual valore si considerano i semi nell'ordine decrescente di picche fiori quadri cuori (per la regola del "*c*ome *q*uando *f*uori *p*iove": cfr. capitolo I, paragrafo 28). Qualora si trovino contrapposte due carte uguali, si prendono tali carte, le si mette dentro il pacchetto delle rispettive crapette e le si sostituisce con l'ultima di detto pacchetto.

Sesta fase Il giocatore primo di mano agisce, seguendo la "regola fondamentale".

Regola fondamentale La regola fondamentale della crapette dice:
- primo gli A e le loro sequenze,
- secondo l'avversario,
- terzo le caselle.

Sesta fase (continuazione) Il giocatore di mano si occupa per prima cosa degli A e delle loro sequenze: disponendo liberamente della carta scoperta che sovrasta la crapette propria e dell'avversario, e delle carte che occupano le caselle, mette al loro posto gli A eventualmente disponibili, e comincia a costruire su di essi le sequenze per seme. Il giocatore di mano si occupa poi per seconda cosa dell'avversario: disponendo liberamente della carta scoperta della propria crapette (e del proprio pozzo, se già inaugurato), carica il più possibile la crapette (e il pozzo, se già inaugurato) dell'avversario, costruendo su queste carte scoperte dell'avversario catene caotiche per seme (p. es. su un 4c va un 5c, un 4c, un 3c, un 2c, un 3c...). Questo modo di occuparsi dell'avversario mira a liberarsi di un certo numero di carte e ad appesantire il gioco dell'avversario. Non sempre questi scarichi di carte sull'avversario sono strategicamente utili, ma sono *obbligatorî*. Il giocatore di mano si occupa poi per terza cosa delle caselle, scaricando su di esse il maggior numero possibile di carte, prendendole dal pozzo proprio e da quello dell'avversario, dalla crapette propria e da quella dell'avversario. Questi scarichi sulle caselle avvengono per sequenza discendente a colori alterni; p. es. su un K rosso si mette una Q nera; la Q non si impila sul K bensì si sovrappone parzialmente al K, orizzontalmente, procedendo verso l'esterno, in modo che del K si vedano valore e seme sul bordo interno.

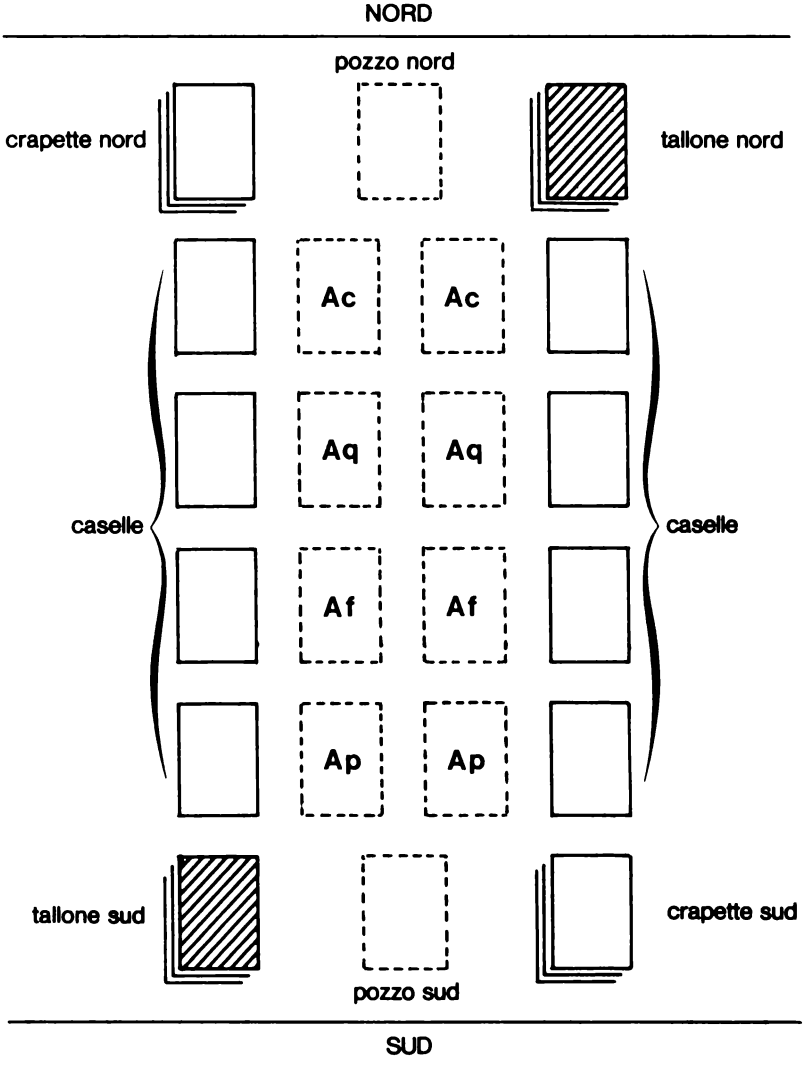


Fig. 86. Schieramento della Crapette.

Quando una casella si è resa libera perché la carta che la occupava è andata a costituir base o a formar sequenza su una base, in questa casella il giocatore che è di mano può mettere una carta presa dal proprio pozzo, dalla propria crapette o dal proprio tallone. Fra le sequenze discendenti per semi alterni che si vengono a costruire sulle caselle si possono fare tutti gli spostamenti che si vuole.

Riepilogo della sesta fase Ci si occupa degli A e delle loro sequenze; ci si occupa dell'avversario; ci si occupa delle caselle; *queste tre operazioni si compiono con le carte già scoperte.* Solo a questo punto si comincia a manovrare la propria crapette, scoprendo la carta sottostante la prima (se la prima è stata giocata). Solo dopo aver manovrato la propria crapette (fino a scoprire una carta inutilizzabile: e allora la crapette resta bloccata) si comincia a manovrare il proprio tallone. Quando si scopre una carta inutilizzabile del tallone, con questa si inaugura il pozzo. Inaugurato il pozzo *non* si va avanti a scoprire altre carte del tallone: la mano passa all'avversario.

Crapette! Il giocatore di mano, anche se attento e esperto, può sempre commettere un errore, omettendo una mossa possibile oppure compiendo una mossa prima di un'altra (infrangendo cioè la "regola fondamentale", che fissa un ordine di successione rigoroso). Quando un giocatore compie un errore, l'avversario dice "crapette!" (oppure: "alt!"). Allora il gioco si ferma; chi ha detto "crapette!" spiega all'avversario l'errore; la mano passa a chi ha rilevato l'errore. Nota bene: non sempre è utile dire "crapette!".

Gioco bloccato Può avvenire che il gioco si fermi: quando, p. es., una o due crapette sono bloccate, o esaurite, e i due pozzi, anche più volte ribaltati, non portano a nessun accrescimento né delle sequenze sugli A né delle sequenze sulle caselle. In questi casi vince chi tra crapette pozzo e tallone resta con meno carte.

Pagamenti Si decide all'inizio che il perdente (sia in caso di partita vinta, sia in caso di partita bloccata) versi all'avversario una somma x per ogni carta rimastagli in crapette pozzo e tallone, o per la differenza tra le carte restate ai due giocatori.

Nome Questo gioco è noto anche come "Banca Russa".

Francese A Turno, la → FRANCESE IN DUE, LA (variante)

Francese In Due, la

Carte Due mazzi di 32.

Schieramento Analogo a quello della Francese originaria (fig. 27) per ciascuno dei due giocatori, affrontati; ma gli A, man mano che escono, vengono messi in una riga comune tra i due giocatori, come mostra il disegno (fig. 87).

Smazzate Tre, come nella Francese originaria.

Scopo Identico a quello della Francese originaria; in particolare vince chi fa riuscire il proprio solitario. Non è molto divertente convenire che abbia vinto chi resta con meno carte nell'ultimo pozzo, nel caso che nessuno dei due solitari riesca.

Svolgimento Ciascuno dei due giocatori fa il solitario della Francese originaria, come già descritto nel capitolo III, ma dispone liberamente di tutti gli A che man mano si mettono nella riga comune, e approfitta dei vari stadi a cui ognuna delle otto sequenze giunge via via per l'accumulo di carte proprie e di carte dell'avversario. Apparentemente questo raddoppio di basi raddoppia le possibilità di riuscita; al contrario, i due giocatori, lungi dal collaborare, fatalmente si intralciano a vicenda; e il giocatore ansioso, per la fretta di collocar carte sulle basi, per la smania di tagliar l'erba sotto i piedi dell'avversario, finisce per danneggiare lo svolgimento del proprio solitario; mentre inversamente chi si chiude in se stesso, guardando solo le proprie carte, facendo il solitario per proprio conto (ossia, si perdoni il bisticcio, facendo il solitario), finisce per darsi in balia all'avversario occhiuto e lungimirante. Fra tutti i solitari da giocare in due, questo è quello che maggiormente assomiglia a una partita a carte; e costituisce anzi un tipo di partita molto crudele, aperta a mille astuzie e prevaricazioni.

Variante I due giocatori non svolgono simultaneamente il loro compito, ciascuno con le carte che ha davanti, bensì a turno ciascuno manovra da padrone assoluto le proprie carte in banco, il proprio tallone, e le carte in banco dell'avversario, mentre l'avversario sta fermo, col suo tallone in mano. (Non è detto che chi sta fermo stia anche zitto:

a seconda dei casi si potrà stabilire tra i due giocatori una certa collaborazione, coll'indicare proporre e discutere certe mosse; o una certa astiosa competitività, col rimproverare certe sviste, col pronosticare disastri che conseguiranno a certe scelte; o una più sottile, sotterranea competitività fatta di silenzi, o di suggerimenti alla Jago.) Quando chi era primo di mano ha esaurito il proprio tallone, tocca all'altro di mano-

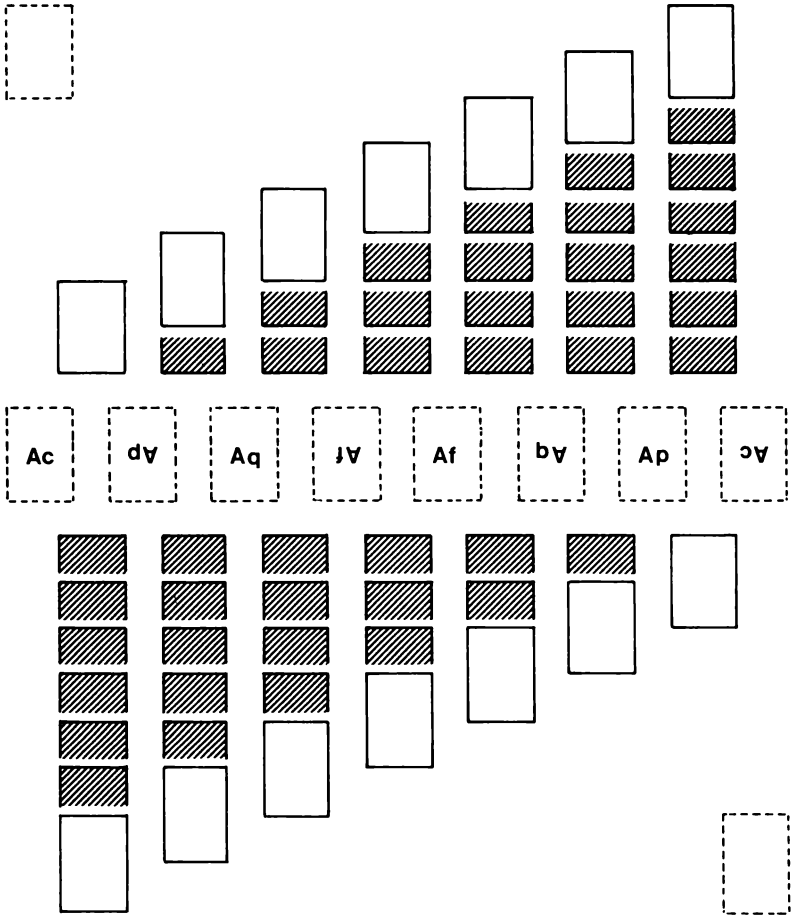


Fig. 87. Schieramento della Francese In Due.

vrare da padrone assoluto tutte le carte in banco e il proprio tallone, mentre l'avversario sta fermo, col suo pozzo in mano. E così via, fino a che uno dei due riesce a restare senza carte. Ovviamente, smazzate illimitate. Questa variante è nota col nome di "la Francese A Turno", o "Guarda E Gioca".

Altre varianti Già la Francese In Due e la Francese A Turno non sono molto praticate; di giocare in due (o giocare a turno) le otto varianti della Francese, dalla Francesina alla Scala di Piranesi, poi, non s'è mai sentito parlare nemmeno al livello di progetto o consiglio. In effetti, una Scala di Piranesi in due non è un gioco, è un'orgia. Per chi ha certi gusti, è aperta la possibilità di applicare sperimentalmente il principio della Francese In Due in tutti i solitari che abbiano come scopo la costruzione di sequenze su basi esposte o celate.

Golf, il

Questo gioco è descritto nel capitolo III; può essere giocato infatti in due o più persone, ma può essere anche giocato come solitario vero e proprio, in solitudine.

Guarda E Gioca → FRANCESE IN DUE, LA (variante)

Matrimoni → ACCOPPIAMENTI GIUDIZIOSI

Nonna del Colonnello, la

Carte Due mazzi di 52.

Schieramento I due giocatori siedono ai lati opposti di un tavolo. Ciascuno ha un mazzo, che mischia e presenta al compagno per il taglio.

Ciascuno dispone davanti a sé quattro colonne di quattro pacchetti di carte *coperte*. Le quattro carte rimanenti costituiscono il tallone di ciascuno.

Smazzate Una

Scopo Eliminare da entrambi gli schieramenti le carte appaiate (che si presentino a coppie dello stesso valore). Vince chi è di turno quando si elimina l'ultima coppia.

Svolgimento Gioca per primo chi è designato dalla sorte (p. es. chi tira la carta più bassa prima dell'inizio del gioco). Il primo giocatore scopre ad una ad una le sedici carte sovrastanti i sedici pacchetti del suo schieramento. Il secondo giocatore fa altrettanto, e, man mano che scopre una carta la quale abbia un'appaiata nello schieramento dell'avversario, la butta negli scarti con prontezza. L'avversario deve prendere

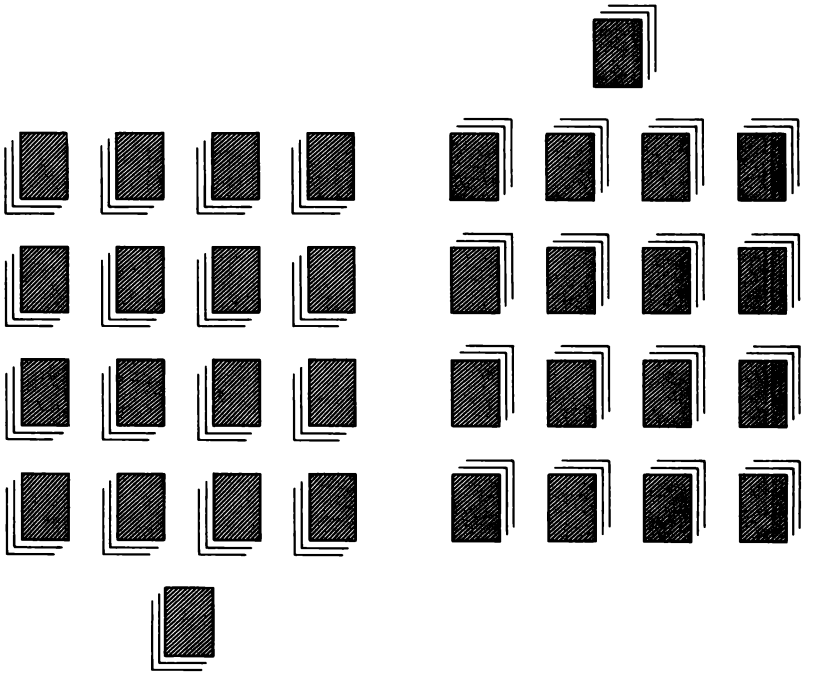


Fig. 88. Schieramento della Nonna del Colonnello.

la carta corrispondente nel proprio schieramento, e fare altrettanto. Quando il secondo giocatore ha finito di scoprire le sedici carte sovrastanti i sedici pacchetti del suo schieramento, generalmente succede che entrambi gli schieramenti abbiano alcune carte scoperte, e altre coperte (quelle sovrastanti pacchetti la cui prima carta è stata eliminata perché accoppiata). Tornando di mano il primo giocatore, questi scopre ordinatamente le carte coperte. Quando il gioco appare bloccato si ricorre al tallone.

Nome Scrive il Brunialti: « Quand'ero bambino, la mia nonna si divertiva molto a questo gioco, che ella ricordava di aver giocato, bella e giovane, per distrarre l'attenzione degli ispettori austriaci, mentre i suoi fratelli e amici complottavano per la liberazione d'Italia, e credendo che non mi accorgessi dei piccoli sotterfugi cui spesso ricorreva, mi batteva invariabilmente tutte le volte ».

Poker, il

Questo gioco è descritto nel capitolo III; può essere giocato infatti in due o più persone, ma può essere anche giocato come solitario vero e proprio, in solitudine.

V

Solitari senza le carte

I solitari senza le carte sono giochi di frontiera, e mentre per qualcuno di essi è innegabile che appartengano al regno dei solitari, o siano almeno parenti strettissimi dei solitari, a cominciare dal nome, per altri invece si possono avanzare dubbi di legittimità, si può sostenere che stiano fuori dai nostri confini. Io credo poco ai confini netti; anche i confini amministrativi e politici contemplano la possibiltà di *enclaves* e porti franchi. Credo però che anche giocatori più dogmatici riterranno ragionevole trovar inserita qui la descrizione di cinque solitari senza le carte (con alcune varianti): il solitario classico, il Quadrato del 15, il Tangram, i solitari col domino, i logogrìfi. Volta per volta sono indicati i punti dove più avvertibile è il *dépaysement*, la sensazione di sconfinamento. In ogni caso non voglio eludere le mie responsabilità: sono quasi certo che quasi nessuno quasi mai ha messo dei solitari senza le carte in appendice a un libro di solitari.

I
IL SOLITARIO CLASSICO

Quello che in italiano si chiama *solitario* (e si intende *solitario con le carte*) in francese si chiama *patience* o *réussite*, in inglese si chiama *patience*, in americano si chiama *patience* o *solitaire*.

Quando un francese dice *solitaire*, o un inglese dice *solitaire*, intende un tipo di gioco che non si fa con le carte.

(Quando un americano dice *solitaire* non è chiaro se dice il solitario con le carte o quell'altro tipo di gioco che si chiama *solitaire* in francese e in inglese.)

Il gioco che non si fa con le carte, e che in francese e in inglese si chiama *solitaire*, in italiano si chiama *solitario classico* oppure (vedi caso) *dama cinese*.

È un gioco molto antico e molto serio, che per esempio tenne occupata a lungo la nobile mente di Leibniz (1646-1716), il bibliotecario degli Hannover – un uomo, un filosofo, un matematico, che si occupò anche di giochi di parole.

Questo gioco ha due forme: una è quella più antica, detta *alla francese*; l'altra, più recente, semplificata, è detta *all'inglese*.

1. Il solitario classico alla francese

Il solitario classico alla francese è composto da una tavoletta con 37 buchi e 37 piccoli cavicchi conficcati in tali buchi. Non è più tanto facile trovarlo in commercio, ma è facilissimo costruirselo, con un pezzo di compensato, un po' di ingegnosità, e un po' di pratica di bricolage.

(Il bricolage è una cosa, il do-it-yourself è una cosa un po' diversa; in italiano questo tipo di attività si chiama "fai da te" o "far da sé"; è uno hobby vicino allo spirito del solitario, perché si fa in un certo isolamento, fuor dagli schemi delle attività tradizionali – quando le attività tradizionali non funzionano più; per questo *bricoleur* si può anche tradurre "artigiano dilettante".)

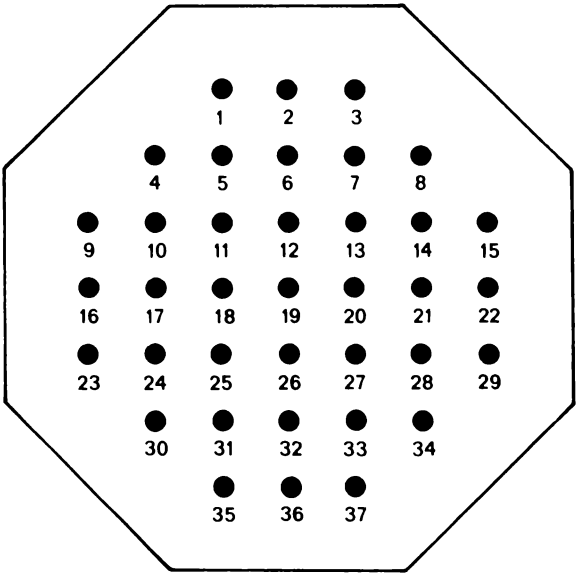


Fig. 89. Il solitario classico alla francese.

Il disegno (fig. 89) ne mostra lo schema. Chi non ha voglia di farselo in legno, può prendere un foglio di carta, cm 25 x 30 o poco meno, disporvi delle monetine (o dei bottoni) e tracciare con una matita il profilo intorno ad ognuna. Quel che conta, nella costruzione di legno, o nello schema su carta, è che ogni buco sia numerato. Per chi proprio non vuol fare nessuna fatica, basta che il foglio di carta sia quadrettato: in pochi secondi, a mano libera, si traccia uno schema come quello mostrato dal disegno (fig. 90). La fisionomia tradizionale del solitario classico ne risulta modificata, fino ad assomigliare a una scacchiera di *halma*, ma lo svolgimento del gioco non ne soffre.

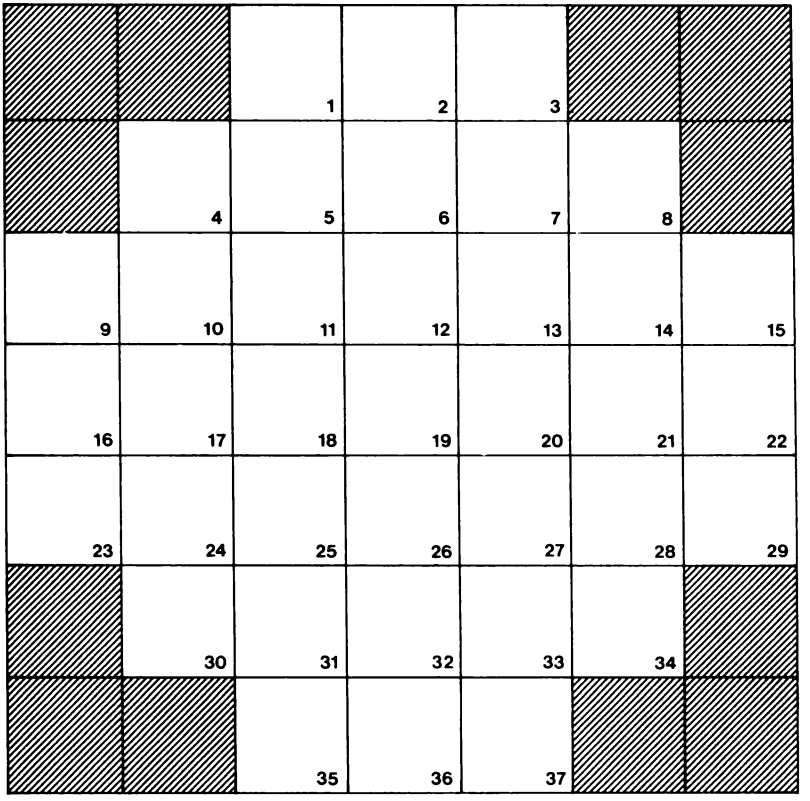


Fig. 90. Schema di solitario classico alla francese trasformato in scacchiera (tipo halma).

La numerazione dei buchi (o dei quadratini) è essenziale; certi solitari che si trovano a prezzi folli in antiquariato non servono al nostro scopo perché non sono numerati. Solo i numeri permettono di ricostruire e imparare i vari giochi, e di inventarne di nuovi (ammesso che questo sia possibile) prendendo appunti per memorizzare le opportune soluzioni.

Il gioco col solitario classico alla francese comincia togliendo dalla tavoletta uno o più cavicchi (togliendo dal foglio di carta una o più monetine, o bottoni) in modo da lasciare uno o più buchi liberi – senza di che qualsiasi movimento è impossibile.

Si tratta poi di *mangiare* un certo numero di cavicchi in modo che alla fine ne resti uno solo (o resti un certo numero di cavicchi, disposti secondo un disegno prefissato).

La regola fondamentale è quella della dama: ogni cavicchio si sposta secondo la verticale o l'orizzontale saltando su un altro cavicchio immediatamente vicino e prendendo posto in un buco libero adiacente; il cavicchio così saltato viene "mangiato", e si elimina.

Togliamo per esempio il cavicchio n. 1; il n. 3 va in 1 "mangiando" il 2. Indichiamo questo movimento così: 3 → 1 (2). Elenchiamo tutti i movimenti necessari perché resti un solo cavicchio:

1. 3 → 1 (2)
2. 12 → 2 (6)
3. 8 → 6 (7)
4. 2 → 12 (6)
5. 4 → 6 (5)
6. 18 → 5 (11)
7. 1 → 11 (5)
8. 16 → 18 (17)
9. 18 → 5 (11)
10. 9 → 11 (10)
11. 5 → 18 (11)
12. 30 → 17 (24)
13. 26 → 24 (25)
14. 24 → 10 (17)
15. 36 → 26 (32)
16. 35 → 25 (31)
17. 26 → 24 (25)
18. 23 → 25 (24)
19. 25 → 11 (18)
20. 12 → 26 (19)
21. 10 → 12 (11)
22. 6 → 19 (12)
23. 34 → 32 (33)
24. 20 → 33 (27)
25. 33 → 31 (32)
26. 19 → 32 (26)
27. 31 → 33 (32)
28. 37 → 27 (33)
29. 22 → 20 (21)
30. 20 → 33 (27)
31. 29 → 27 (28)
32. 33 → 20 (27)
33. 20 → 7 (13)
34. 15 → 13 (14)
35. 7 → 20 (13)

Per diverse volte capiterà anche a voi di ottenere risultati di questo genere, privi di eleganza. Sarebbe stato più bello, ammetterete, che il

cavicchio superstite si trovasse al centro, al 19, e non al 20. Abbiamo mancato la posizione giusta per un buco.

Vediamo allora un gioco di una certa eleganza, e abbastanza semplice, la Croce. Comincia avendo già eliminato buona parte dei cavicchi, così che restino sulla tavoletta solo quelli corrispondenti ai numeri 6, 12, 19, 26, 32, 17, 18, 20, 21, che formano appunto una figura di croce. Perché si eliminino tutti i cavicchi, tranne uno, si devono eseguire i seguenti movimenti:

1. 12 → 2 (6)
2. 26 → 12 (19)
3. 17 → 19 (18)
4. 19 → 6 (12)
5. 21 → 19 (20)
6. 2 → 12 (6)
7. 12 → 26 (19)
8. 32 → 19 (26)

Ora un gioco ancora più elegante, e un po' più difficile, il Maestro e gli Scolari. Si gioca con tutti i cavicchi, togliendo all'inizio solo quello centrale. Scopo del gioco è eliminare tutti i cavicchi tranne quelli della circonferenza esterna (gli scolari) e quello centrale (il maestro). Movimenti:

1. 21 → 19 (20)
2. 34 → 21 (28)
3. 32 → 34 (33)
4. 30 → 32 (31)
5. 17 → 30 (24)
6. 4 → 17 (20)
7. 6 → 4 (5)
8. 8 → 6 (7)
9. 21 → 8 (14)
10. 18 → 20 (19)
11. 20 → 33 (27)
12. 33 → 31 (32)
13. 31 → 18 (25)
14. 31 → 18 (25)
15. 12 → 14 (13)
16. 26 → 12 (19)
17. 11 → 13 (12)
18. 14 → 12 (13)
19. 6 → 19 (12)

Per finire un gioco elegantissimo, di difficoltà estrema, il Corsaro. Si gioca con tutti i cavicchi, togliendone all'inizio solo uno d'angolo (p. es. il 37). Scopo del gioco è eliminare tutti i cavicchi tranne quello all'angolo opposto del buco liberato all'inizio. Movimenti:

1. 27 → 37 (33)
2. 29 → 27 (28)
3. 14 → 28 (21)
4. 34 → 21 (28)
5. 15 → 29 (22)
6. 20 → 33 (27)
7. 37 → 27 (33)
8. 26 → 28 (27)
9. 29 → 27 (28)
10. 24 → 26 (25)
11. 10 → 24 (27)
12. 12 → 10 (11)
13. 2 → 12 (6)
14. 35 → 25 (31)

15. 25 → 11 (18)
16. 23 → 25 (24)
17. 26 → 24 (25)
18. 30 → 17 (24)
19. 16 → 18 (17)
20. 11 → 25 (18)
21. 9 → 11 (10)
22. 12 → 10 (11)
23. 4 → 17 (10)
24. 1 → 11 (5)
25. 8 → 6 (7)
26. 36 → 26 (32)
27. 26 → 24 (25)
28. 24 → 10 (17)
29. 10 → 12 (11)
30. 12 → 14 (13)
31. 14 → 28 (21)
32. 28 → 26 (27)
33. 26 → 12 (9)
34. 12 → 2 (6)
35. 3 → 1 (2)

Sul solitario classico, come potrete immaginare, sono stati scritti dei libri. Uno è ancora reperibile in Italia: Filippo Baslini (Zio Filo), *Il "solitaire" – 200 problemi risolti*, Il Campo editore, Firenze 1970.

2. Varianti del solitario classico

Alcune varianti si possono applicare alle regole fondamentali: p. es. uno stesso cavicchio può mangiare (come nella dama) più cavicchi in un colpo solo, passando fra l'uno e l'altro, anche passando dalla verticale alla orizzontale (ad angolo retto).

3. Il solitario classico all'inglese

È una semplificazione del solitario classico alla francese: anziché 37 buchi ne ha 33 (non esistono i buchi numero 4, 8, 30, 34).

Più facile, e ovviamente più diffuso, generalmente non ha buchi bensì cunette; non ha cavicchi bensì palline; non ha forma esagonale bensì circolare; e tutt'intorno alla circonferenza corre un canaletto in cui si depongono le palline via via eliminate. Se ne trovano in commercio di cristallo molato o di plastica trasparente, nei più sciocchi negozi di "arredamento moderno". Si consiglia di mettere sotto il piatto, purché trasparente, un foglio con la numerazione delle cunette, come mostra il disegno (fig. 91).

Le regole del gioco sono uguali a quelle del solitario classico alla francese; analoghi sono i giochi che si possono fare. Vediamo per esempio di togliere il cavicchio centrale, e di eliminare tutti i cavicchi, meno uno, il quale alla fine venga a trovarsi nel buco centrale. Movimenti:

1. 5 → 17 (10)
2. 12 → 10 (11)
3. 3 → 11 (6)
4. 18 → 6 (11)

5. 1 → 3 (2)
6. 3 → 11 (6)
7. 30 → 18 (25)
8. 27 → 25 (26)
9. 24 → 26 (25)
10. 13 → 27 (20)
11. 27 → 25 (26)
12. 22 → 24 (23)
13. 31 → 23 (28)
14. 16 → 28 (23)
15. 33 → 31 (32)
16. 31 → 23 (28)
17. 4 → 16 (9)
18. 7 → 9 (8)
19. 10 → 8 (9)
20. 21 → 7 (14)
21. 7 → 9 (8)
22. 24 → 10 (17)
23. 10 → 8 (9)
24. 8 → 22 (15)
25. 22 → 24 (23)
26. 24 → 26 (25)
27. 19 → 17 (18)
28. 16 → 18 (17)
29. 11 → 25 (18)
30. 26 → 24 (25)
31. 29 → 17 (24)

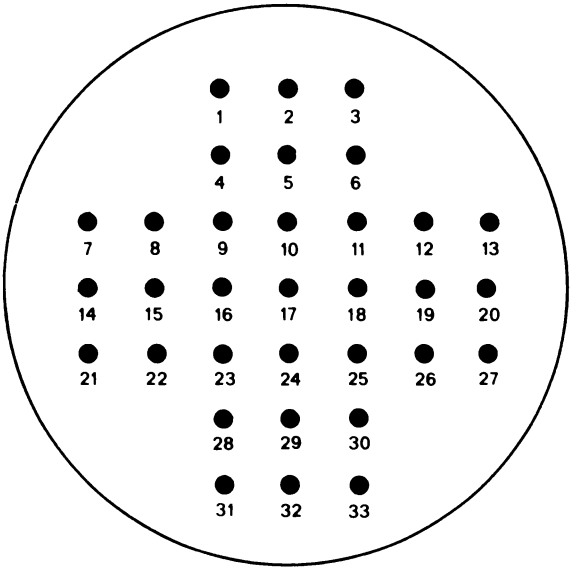


Fig. 91. Il solitario classico all'inglese.

4. La gara di solitario classico

Come tutti i solitari che si rispettano anche quello classico, alla francese o all'inglese, può essere giocato in due. Quando vi costruite un soli-

tario, già che ci siete fatevene due. Ne terrete uno voi, e darete l'altro a un avversario. Fissato un problema da risolvere, vince chi ci riesce, o chi ci riesce per primo. Sono però necessari due esperti e attenti giudici di gara.

5. Il Lam-turki

Diffuso con questo nome nel Bengala, chiamato da noi solitario a stella, è una variante semplificata del solitario classico, che si può affrontare propedeuticamente, e che ha il vantaggio di poter essere giocata in qualsiasi momento: basta avere un pezzo di carta, una matita e no-

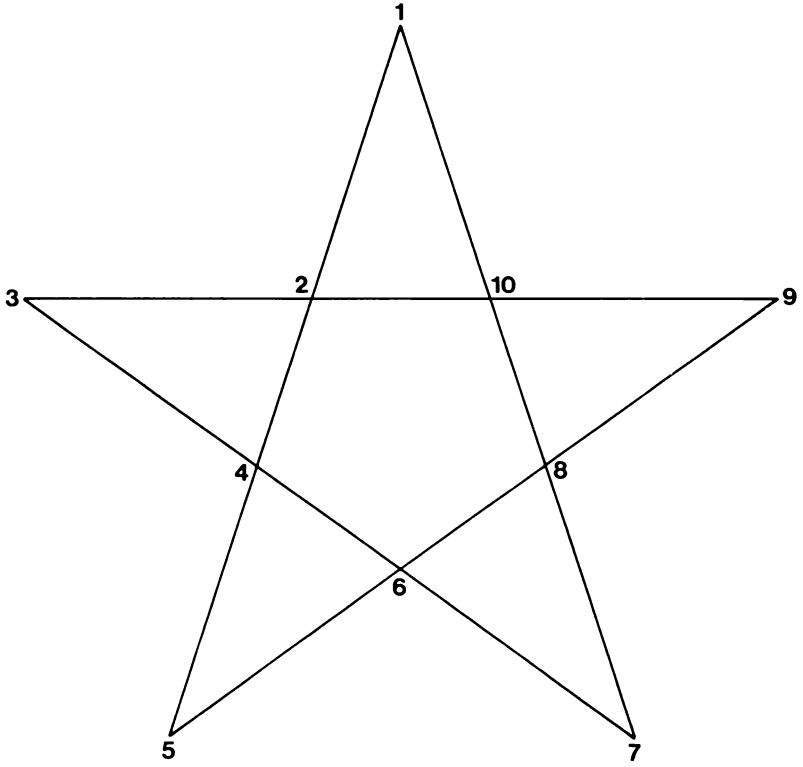


Fig. 92. Schema del Lam-turki, o solitario a stella. Questo schema vale anche per il Lam-turki inverso.

ve monetine (meglio ancora, si traccia lo schema per terra e si adoperano dei sassi).

Lo schema (fig. 92) è dato da una stella a cinque punte, sulla quale si collocano le pedine, agli angoli che noi abbiamo numerato da 1 a 10. Si toglie una pedina, p. es. la 6 (cioè quella collocata in posizione 6), e si procede come col solitario classico, fin che resta una pedina sola. I movimenti sono i seguenti: 9-8-6 (la pedina che sta in 9 salta in 6, eliminando la pedina che stava in 8), 5-6-8, 2-10-9, 3-4-6, 7-8-10, 9-10-2, 1-2-4, 6-4-3. L'ultima pedina resta in posizione 3.

Una variante del Lam-turki, che si fa quasi sempre con carta e matita, consiste nel tracciare la stella, poi partire da un angolo dicendo "uno", percorrere un segmento fino ad arrivare a un angolo dicendo "due", proseguire in linea retta e arrivare a un altro angolo dicendo "tre": e qui segnare un cerchiolino. E così via, partendo sempre da un angolo libero, e passando pure per angoli occupati, finché si sono segnati nove cerchiolini, cioè fin che si sono marcati con cerchiolini tutti gli angoli meno uno. Questo gioco costituisce dunque l'esatto inverso del Lam-turki, e si può chiamare Lâm-turki inverso. Se dal regno dei solitari si passa a quello dei rompicapo-sfida, si può preparare col Lam-turki inverso lo schieramento del Lam-turki per l'avversario – ma lo si può preparare anche per se stessi. Un esempio di movimenti è il seguente (riferendoci sempre allo schema di fig. 92):9-2 (si parte dall'angolo 9 dicendo "uno", si passa sul 10 dicendo "due", si arriva sul 2 e qui si segna il circolino dicendo "tre"), 6-9, 3-6, 10-3, 7-10, 4-7, 1-4, 8-1, 5-8. Si noterà che la soluzione del Lam-turki inverso è molto facile da memorizzare, rispetto a quella del Lam-turki: dato un punto di partenza x, questo costituisce il punto d'arrivo alla mossa successiva.

6. Il piccolo solitario vittoriano

Fra i molti giochi che ricordano il solitario classico, con schieramento semplificato e regole parzialmente diversificate, ne ricordiamo ancora uno che fu in auge nell'età vittoriana.

Come mostra il disegno (fig. 93) ci sono due scacchierine, due quadrati con tre caselle di lato, che si sovrappongono così da avere una casella in comune. All'inizio del gioco questa casella è libera; le otto di sinistra sono occupate da pedine nere, le otto di destra sono occupate da pedine bianche. Si muove una pedina per volta, da una casella a un'altra adiacente che sia libera (il movimento a casella adiacente avviene sul-

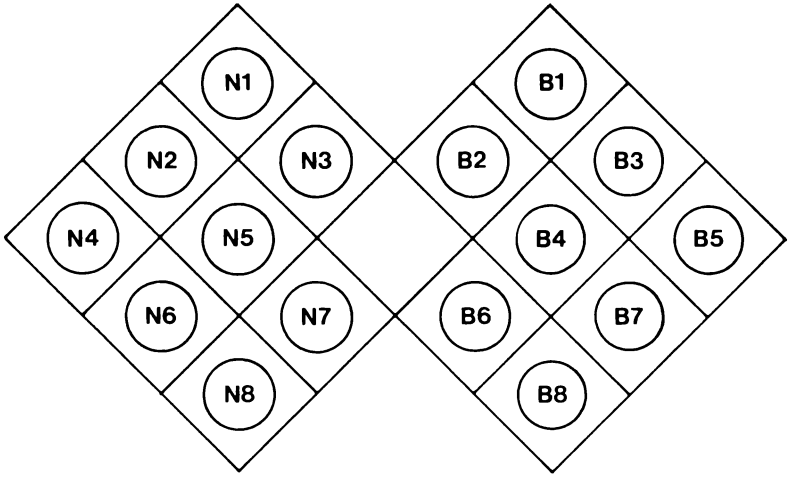


Fig. 93. Schema del piccolo solitario vittoriano.

l'orizzontale, sulla verticale, sulla diagonale: come prima mossa, nella casella libera può andare una delle tre pedine nere adiacenti o una delle tre pedine bianche adiacenti); oppure saltando un'altra pedina, adiacente alla quale ci sia una casella libera (questa pedina saltata può essere dello stesso colore di quella saltante; e anche qui non ci si deve lasciare ingannare dalla somiglianza con la dama: si può procedere sia sulla verticale, sia sull'orizzontale, sia sulla diagonale; come prima mossa, nella casella libera può andare la pedina bianca 1, saltando la bianca 2; la pedina bianca 5, saltando la bianca 4; la pedina bianca 8, saltando la bianca 6; e così specularmente per le nere).

Scopo del gioco è spostare tutte le nere sulla destra (sulla scacchierina di destra) e tutte le bianche sulla sinistra. Con movimenti perfettamente calcolati (non difficili da indovinare pian piano per chi si è allenato col solitario classico alla francese o all'inglese; e elencarle sarebbe troppo lungo) il gioco riesce in 46 mosse. Chi ci riesce in una cinquantina di mosse si può già ritenere un giocatore valente.

7. Il piccolo solitario vittoriano complicato

Qualcosa di più divertente otteniamo, se applichiamo al piccolo solitario vittoriano il principio del "capra e cavoli".

(È storia vecchia: un barcaiolo deve traghettare un lupo una capra e una cesta di cavoli con una barchetta che regge solo il barcaiolo e un'altra cosa: o i cavoli o il lupo o la capra. Prima andata: barcaiolo e capra; primo ritorno: barcaiolo solo; seconda andata: barcaiolo e lupo; secondo ritorno: barcaiolo e capra; terza andata. barcaiolo e cavoli; terzo ritorno: barcaiolo solo; quarta andata: barcaiolo e capra: che non si sarà mai trovata sola né coi cavoli, di cui è ghiotta, né col lupo, che è ghiotto di lei. Prima variante: un capitano, volendo far passare la propria compagnia da una sponda all'altra di un fiume, scorge sulla riva due fanciulli che conducono una barchetta, capace appena di portare un soldato. Seconda variante: tre gentiluomini si posero in viaggio conducendo seco ciascuno un servo; giunti alla sponda d'un fiume dovevano traghettarlo con una barca capace di contenere due sole persone; e sapevano che i servi avevano complottato di uccidere uno o due padroni per derubarli, se due di essi si fossero trovati con un solo padrone, o se tutti e tre si fossero trovati con due padroni. Terza variante: tre mariti gelosi si mettono in viaggio con le rispettive mogli; devono traghettare un fiume su una barca nella quale non possono stare più di due persone. Quarta variante: quattro mariti gelosi, e una barca che regge solo tre persone. Siamo nel regno dei classici: veda il lettore un libro di Jacopo Gelli citato poco più avanti, dove è riassunto anche il consanguineo problema dei ponti di Koenisberg, sul quale Eulero scrisse una memoria.)

Consideriamo il disegno (fig. 94). Abbiamo (in *a*) dodici caselle collegate fra loro da un reticolato speciale di sentieri. Pensiamo di mettere (come mostrato in *b*) tre galline, *G*, nelle caselle 1, 2, 3, e tre volpi,

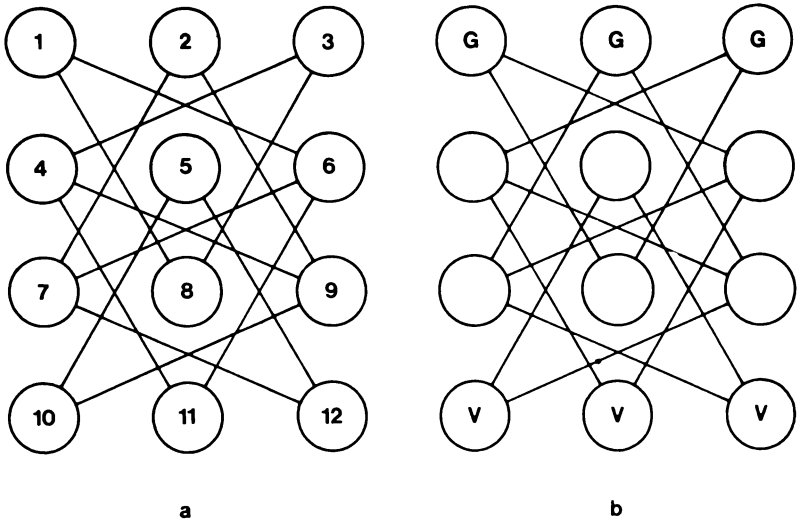


Fig. 94. Schema del piccolo solitario vittoriano complicato.

V, nelle caselle 10, 11, 12. Secondo il principio del piccolo solitario vittoriano dobbiamo spostare le galline al posto delle volpi e viceversa; ma secondo il principio del "capra e cavoli" dobbiamo tener conto di una conflittualità potenziale, ed evitare che una volpe venga mai a trovarsi in una casella direttamente collegata ad altra, ove sia una gallina: la mangerebbe. Si fa un passo per volta, una casella può ospitare solo un animale per volta, si deve muovere una volta una gallina, una volta una volpe. Le coppie di passaggi sono queste:

1.	10 - 5	1 - 8		*7.*	12 - 7	3 - 4
2.	11 - 6	2 - 9		*8.*	1 - 8	10 - 5
3.	12 - 7	3 - 4		*9.*	6 - 1	9 - 10
4.	5 - 12	8 - 3		*10.*	7 - 2	4 - 11
5.	6 - 1	9 - 10		*11.*	8 - 3	5 - 12
6.	7 - 6	4 - 9				

II
IL QUADRATO DEL 15

Di questo gioco abbiamo parlato nel capitolo sui solitari con le carte, alla voce "il Quadrato del Nove". È un gioco che in Italia è abbastanza diffuso, ma non ha nome; chi lo chiama "il Quadrato del 15", chi lo chiama "il Puzzle del 15", chi lo chiama "il Quadrato Seccatore"; in francese si chiama *le jeu du taquin*; in inglese si chiama *the fifteen puzzle* o *the fourteen-fifteen puzzle*, e si sa che è stato inventato da un americano, Sam Loyd, creatore di problemi di scacchi, di rompicapo matematici, di illusioni ottiche o di altre diavolerie ancora famose.

1. Industriale e fatto in casa

Consiste in una scatoletta quadrata in cui si mettono sedici piastrelline quadrate numerate da 1 a 16; facile da costruire in legno compensato. Tra piastrellina e piastrellina ci deve essere uno spazio di qualche frazione di millimetro tale da permettere un rapido, agevole scorrimento di tutte le piastrelline (o tasselli), una volta tolta la piastrellina numero 16 (che potete fare a meno di costruire).

È abbastanza facile ancor oggi trovare in vendita giocattoli di questo tipo, di produzione industriale: in questi, la piastrella numero 16 è già mancante e le altre sono incastrate in modo da scorrere, ma da non poter essere estratte dalla scatola.

Disposte a casaccio le piastrelline, si deve cercar di riordinarle secondo lo schema progressivo in quattro righe, mostrato dal disegno (fig. 95 a).

I movimenti delle piastrelline possono effettuarsi solo orizzontalmente e verticalmente. Giocando con un quadrato del 15 di fabbricazione industriale si è certi di ricostruire in ogni caso lo schema originario. Costruendo un quadrato del 15 in casa e disponendo a casaccio la successione delle piastrelline non è matematicamente certo che riu-

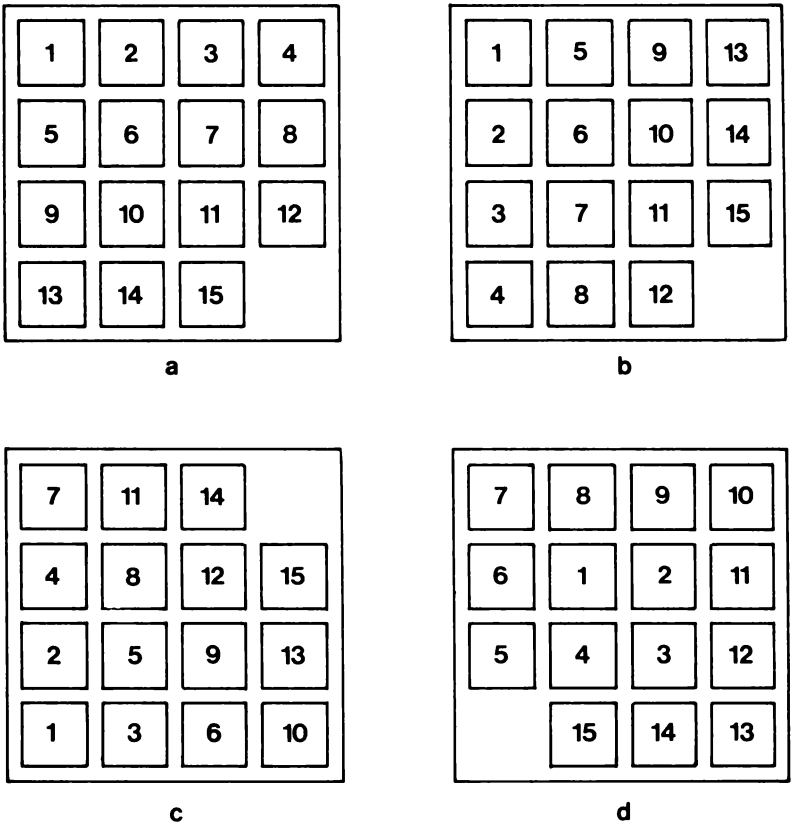


Fig. 95. Il Quadrato del 15: (a) riordinamento di tipo orizzontale; (b) riordinamento di tipo verticale; (c) riordinamento di tipo diagonale; (d) riordinamento a spirale.

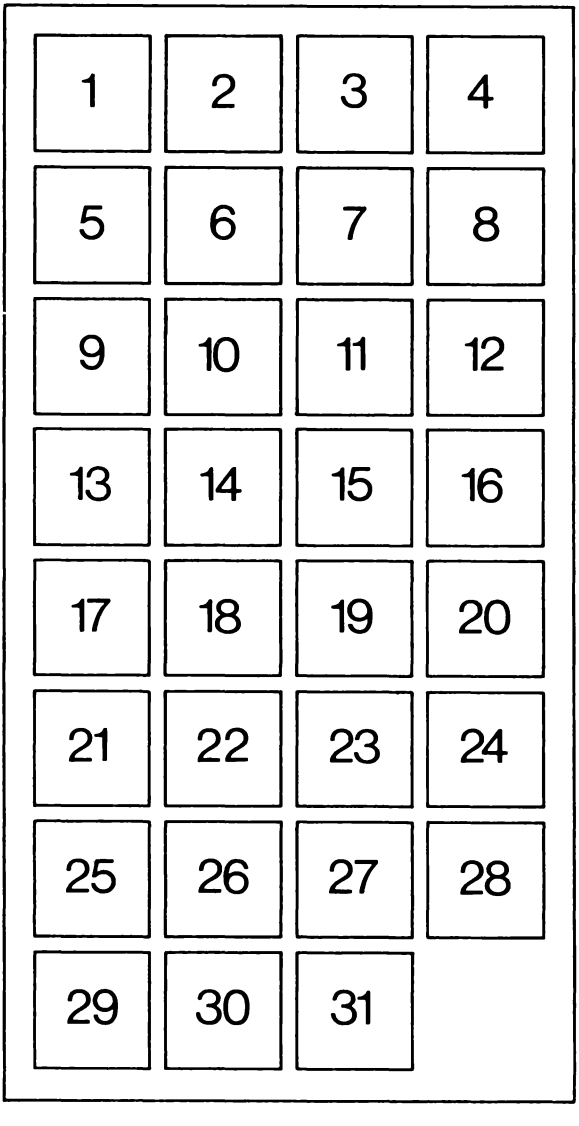


Fig. 96. Il rettangolo del 31.

sciremo nell'intento. Se per esempio a un certo punto saremo riusciti a riordinare le piastrelline fino alla tredicesima, ma le ultime due si troveranno in posizione invertita (15-14) potremo essere certi che il nostro problema è insolubile.

Questo gioco presenta qualche interesse solo per bambini o persone molto negate a tutti i giochi descritti nel presente volume. Per una volta può diventare un po' più difficile se invece di proporsi come ordinamento finale quello visto sinora, di tipo orizzontale, se ne persegue uno di tipo verticale (fig. 95 b), oppure di tipo diagonale (fig. 95 c), oppure a spirale (fig. 95 d).

Esiste in commercio anche una trasformazione del Quadrato del 15, chiamata Rettangolo del 31 (fig. 96).

2. Il Quadrato del 15 di tipo alfabetico

In un quadrato del 15 i numeri possono essere sostituiti da lettere dell'alfabeto. L'esempio inglese classico è quello in cui (a soluzione avvenuta) si legge nel quadrato: "rate / your / mind / pal": valuta il tuo ingegno, giovanotto (fig. 97); un esempio francese meno persuasivo dice "chat / pile / tour / rat"; potete divertirvi a trovarne qualcuno per l'italiano – ma anche qui finiremmo per slittare nei giochi di parole, che, come dicevamo nell'introduzione (par. 35), meritano di essere riservati a un altro libro.

In ogni caso il modo giusto per giocare al Quadrato del 15 di tipo alfabetico è quello di costruirsi una scatolina in cui possano stare di misura 15 piastrelline di quelle che si adoperano per giocare a scrabble. Le si può prendere a caso, per vedere se con esse si possano costruire quattro parole di 4/4/4/3 lettere; oppure si può cercare di costruire le quattro parole concedendosi piena disponibilità di tutte le piastrelline di uno scrabble intero; in un secondo momento, raggiunta una soluzione appetibile, si possono mettere nella scatolina le piastrelline a caso, e proporre il gioco ad altra persona. Sarebbe bello che nel gioco fosse architettata qualche trappola (che per esempio possa sembrare facile costruire parole oscene, mentre poi invece la soluzione vera è pulita).

3. Il quadrato del 15 semplificato e trasformato

I tre moschettieri erano quattro, e il quadrato del quindici ha sedici caselle (quindici sono le piastrelle che si muovono). Un quadrato del 15 semplificato è quello che abbia non 16 caselle, quattro per lato, bensì

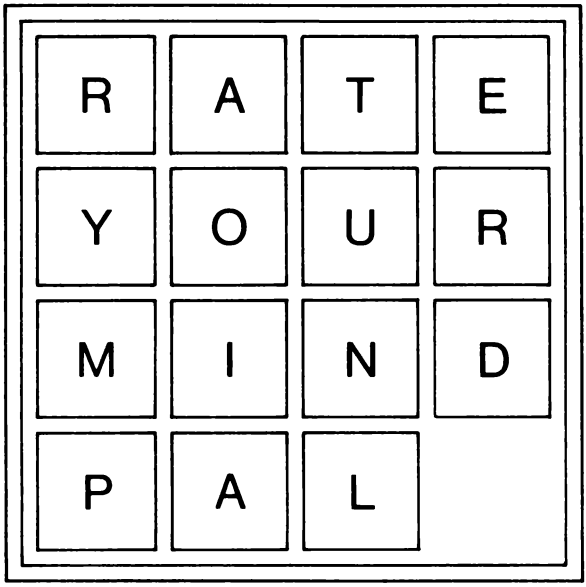


Fig. 97. Un Quadrato del 15 di tipo alfabetico.

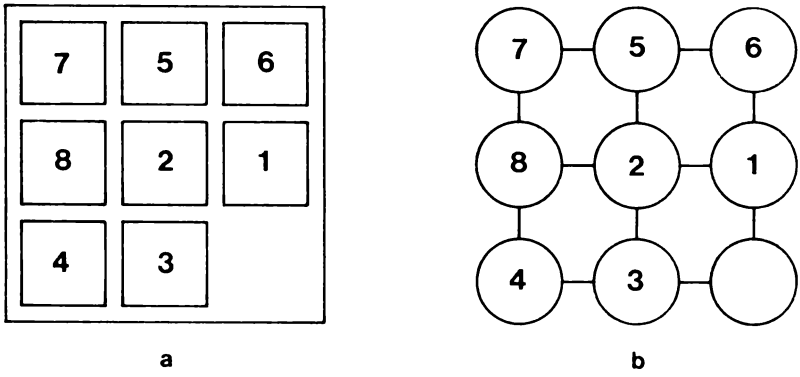


Fig. 98. Il Quadrato del 15 semplificato: schema a scacchiera (a) *e schema a mulinello* (b).

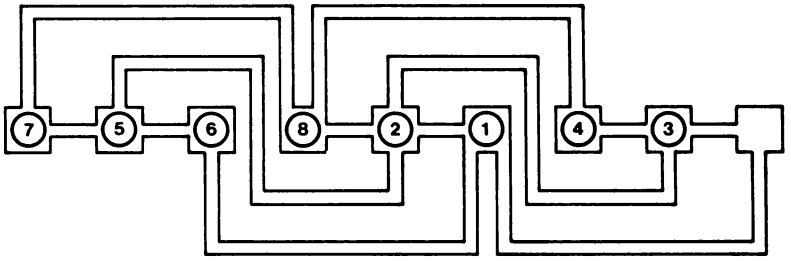


Fig. 99. Il Quadrato del 15 semplificato: schema lineare.

9, tre per lato, come mostra il disegno (fig. 98 a). In sé è una stupidaggine; ma ci interessa perché è facile trasformarlo secondo uno schema a mulinello o filetto o smerelli (fig. 98 b).

Più interessante ancora è vedere come lo schema a scacchiera e lo schema a mulinello possano a loro volta essere trasformati in uno schema lineare (fig. 99), che a qualcuno potrà ricordare il principio del labirinto, ma al lettore attento ricorderà piuttosto il principio di certi nostri solitari, come quello che abbiamo chiamato Rettangolo del Sei, o Riga dell'Otto, o Problema di Luca.

Negli esempi di fig. 98 siamo partiti da una situazione x, determinata da rimescolamento casuale; riproduciamo la stessa situazione nello schema lineare di fig. 99, e ci proponiamo di spostare le sette pedine numerate da 1 a 7 in modo che si presentino nella corretta successione numerica. Dato che la casella libera è una sola, basta che indichiamo in fila le pedine da muovere: 1, 2, 3, 1, 2, 6, 5, 3, 1, 2, 6, 5, 3, 1, 2, 4, 8, 7, 1, 2, 4, 8, 7, 4, 5, 6. Se in questo libro che state leggendo è capitato un errore di stampa in queste righe, potrete studiare da voi la soluzione; l'essenziale è ricordare i primi movimenti:

1, 2, 3 / 1, 2,

e ricordare che anche più avanti compare tre volte il movimento 1, 2.

4. Il Prigioniero

Una fra le trasformazioni del Quadrato del 15, attualmente in commercio in Italia, e facilissima da costruire con una tavola di legno o di paniforte (multistrati) è il Prigioniero, che si potrebbe definire un "rettangolo dell'11". Come mostrato dal disegno (fig. 100) consiste infatti di undici pezzi di forme diverse: un grande quadrato, quattro rettangoli,

sei piccoli quadrati. All'inizio del gioco il grande quadrato è prigioniero al lato *a*; bisogna portarlo al lato *b*. È un gioco più facile del Quadrato del 15; ed è più simpatico, perché le tavolette non sono numerate.

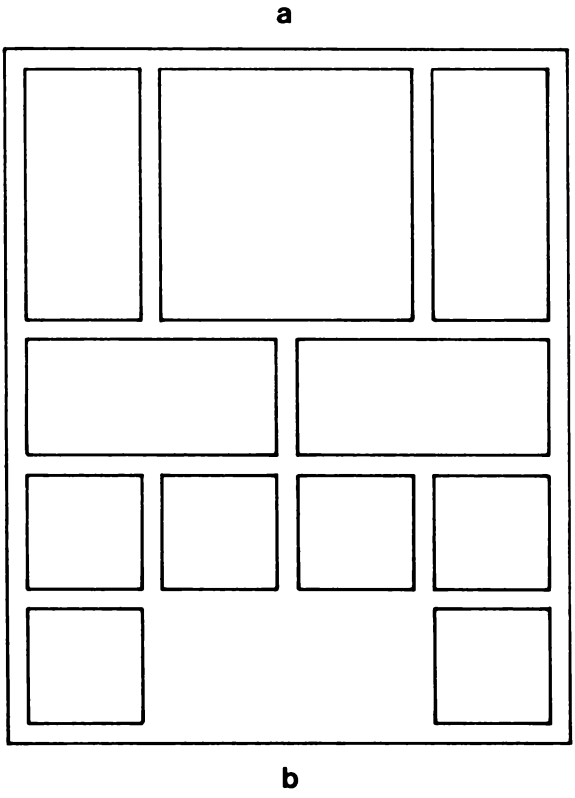


Fig. 100. Schema del Prigioniero.

III
IL TANGRAM

Il tangram è un antichissimo solitario cinese, che si gioca con un cartoncino quadrato, tagliato in sette pezzi come mostra il disegno (fig. 101).

Scopo del gioco è di formare con i sette pezzi di cartoncino delle figure. Formare delle figure con quegli unici sette pezzi di cartoncino è un esercizio mentale, un atletismo da arte povera, come potrebbe essere per esempio scrivere poesie avendo a disposizione non l'alfabeto, ma solo le sigle automobilistiche italiane.

Il modo più semplice (ma anche, in un certo senso, il più difficile) è quello di costruire, disponendo i pezzi del tangram sul tavolo, disegni di fantasia, o che in qualche misura possano richiamare figure riconoscibili. Se avete pazienza e inventiva potete arrivare a formare ci-

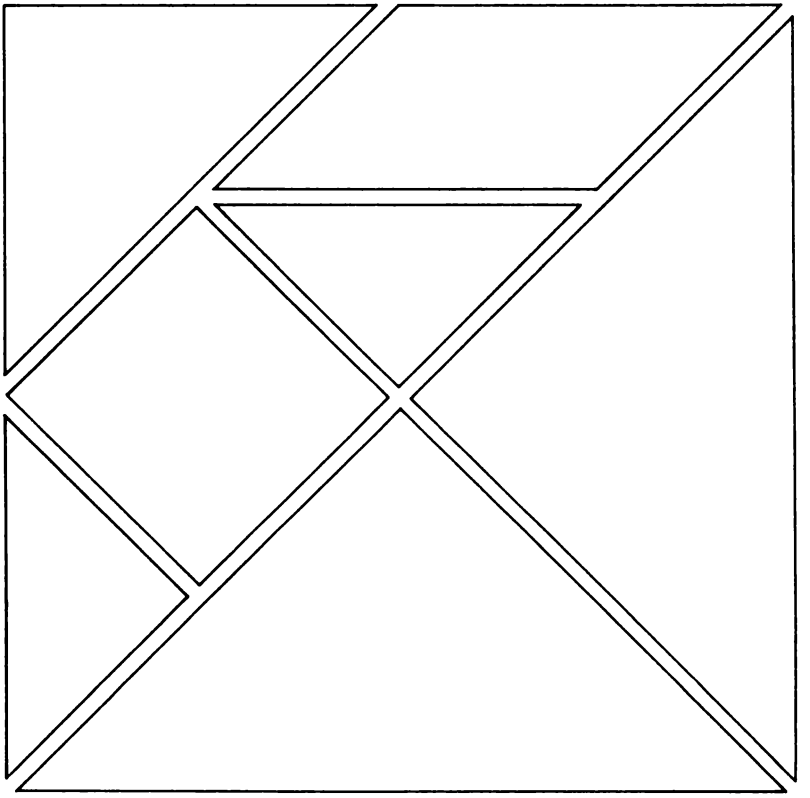


Fig. 101. Schema del Tangram, da riportare su un cartoncino, e da ritagliare.

fre, lettere dell'alfabeto, animali, omini ecc. Si tratterà sempre di profili (parenti stretti delle ombre cinesi).

Un altro modo di giocare a tangram è quello di riprodurre un modello. Per esempio voi vi costruite da voi stessi, con un cartoncino una matita e un righello, il vostro primo tangram (fig. 101). Poi sparpagliate i sette pezzi. Poi, siete capaci di ridisporli secondo lo schema originale? siete capaci di fare un quadrato?

Oppure, studiando un libro di tangram, vedete un omino che corre (fig. 102). Siete capaci di rifarlo? (Noi diamo la soluzione accanto al problema; arrangiatevi con la vostra onestà.)

Il livello più alto del tangram è quello delle illusioni ottiche. Per esempio i due cinesini della fig. 103 sembrano uguali in tutto e per tutto; ma uno ha un piede e l'altro no. Sarete capaci di capire perché?

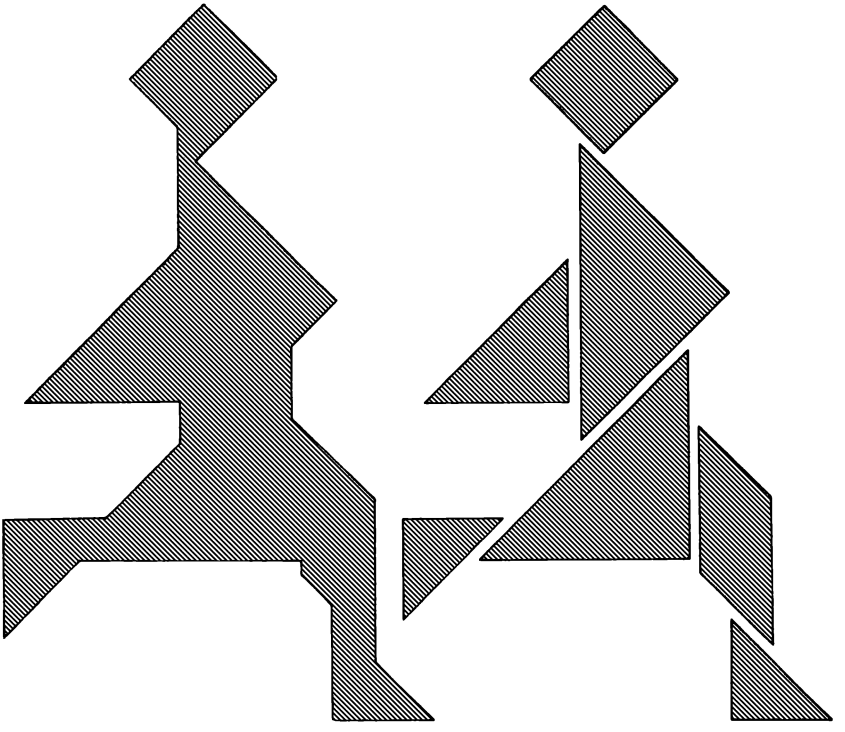


Fig. 102. Tangram: figura dell'omino che corre.

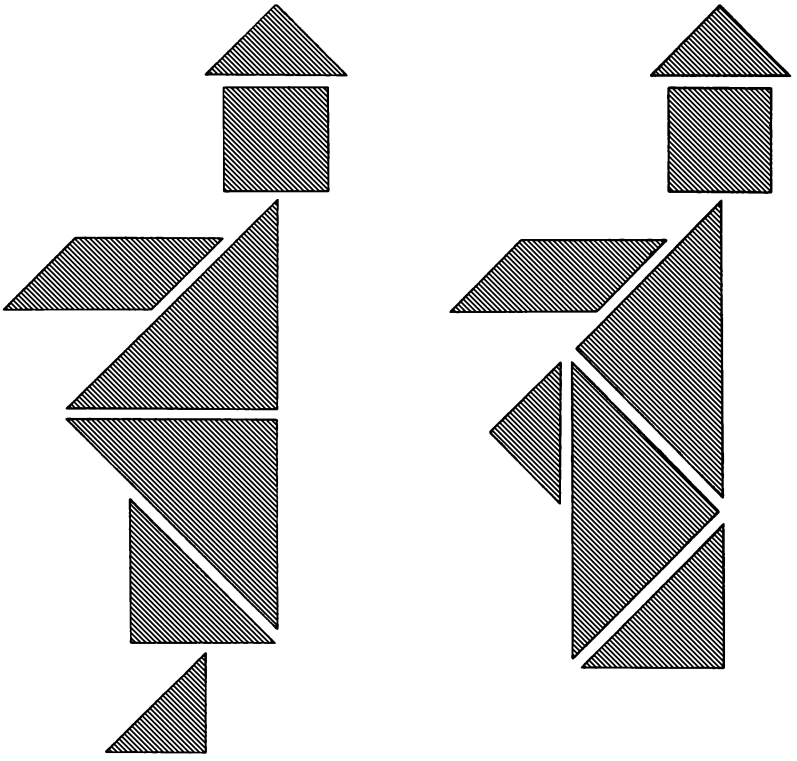


Fig. 103. Tangram: illusione ottica dei due cinesini.

(Noi vi diamo addirittura la soluzione; arrangiatevi con la vostra onestà.)

Sul Tangram, come potrete immaginare, sono stati scritti dei libri. Uno è ancora reperibile in Italia: R.C. Read, *Il tangram, rompicapo cinese*, Edizioni del Poligramma, Torino 1970.

Codicillo. Forse il fatto di giocare combinando pezzetti di cartone ritagliati vi ricorderà il *puzzle* (in inglese *jig-saw puzzle*): quelle scatole di pezzettini di cartone a profilo ameboide, che vanno incastrati per ricostruire una figura. Se volete vi potete fare un *puzzle* da voi incollando una fotografia su un cartoncino e ritagliandola in qualche modo. Starete facendo un solitario. Se volete meditare sulla natura dei giochi potete constatare che un *puzzle*, anche di 7000 pezzi, una volta fatto, è

da buttare, mentre il tangram è senza fine proprio perché è di soli 7 pezzi. « Nei giochi le Règole / tanto più aiùtano / quanto più son Rìgide », diceva un esperto di giochi sul mensile "Linus", Milano, agosto 1974, a. X., n. 8, pag. 80.

IV
I SOLITARI COL DOMINO

Se guardate un po' di enciclopedie, trovate che alla voce "solitari" di alcune è detto: « i solitari, oltre che con le carte, si possono fare anche col domino ».

Per quel che mi risulta a tutt'oggi, il domino ha interessanti applicazioni divinatorie, ed è usato da alcuni cartomanti in alternativa o in sussidio ai tarocchi esoterici; ma col domino non si fanno veri solitari, bensì solo derivazioni di quel gioco, chiamato Quadrato Magico, che ab-

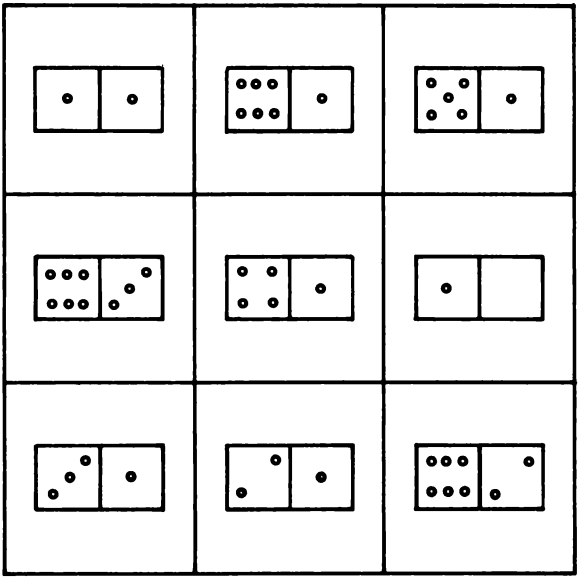


Fig. 104. Primo quadrato magico di ordine tre costruito con le tessere del domino.

biamo a suo tempo descritto nel capitolo III, con qualche dubbio sulla sua reale appartenenza alla famiglia dei solitari.

In primo luogo, si può costruire il classico quadrato magico di terzo ordine, con risultato 15 sulle tre orizzontali, le tre verticali e le due diagonali (fig. 104). Si tratta di applicare meccanicamente il principio cinese per la costruzione del lo-shi (cfr. fig. 54).

In secondo luogo si possono studiare applicazioni un po' meno meccaniche. Consideriamo il quadrato magico che abbiamo appena costruito (fig. 104). In esso abbiamo impiegato i sette Assi (si chiamano così le tavolette in metà delle quali appare la pallina isolata dell'*uno*), più altre due tavolette, il 6/3 e il 6/2. Se invece dei sette Assi adoperassimo i sette Zeri? (Si chiamano così le tavolette metà delle quali è bianca.) Oltre ai sette Zeri dobbiamo impiegare il 6/1 e il 6/2. Otteniamo un curioso quadrato magico con risultato 12 sulle tre orizzontali, le tre verticali e le due diagonali (fig. 105). Osserviamo di sfuggita che dunque era un po' avventata l'affermazione fatta descrivendo il Quadrato Magico con le carte: « c'è un solo quadrato magico di ordine tre »...

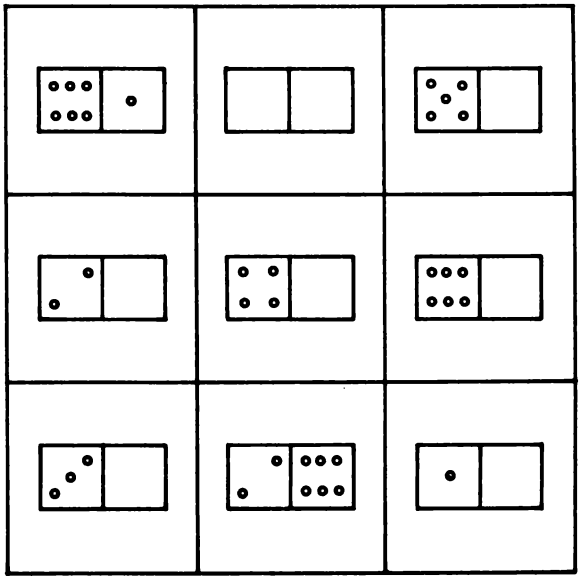


Fig. 105. Secondo quadrato magico di ordine tre costruito con le tessere del domino.

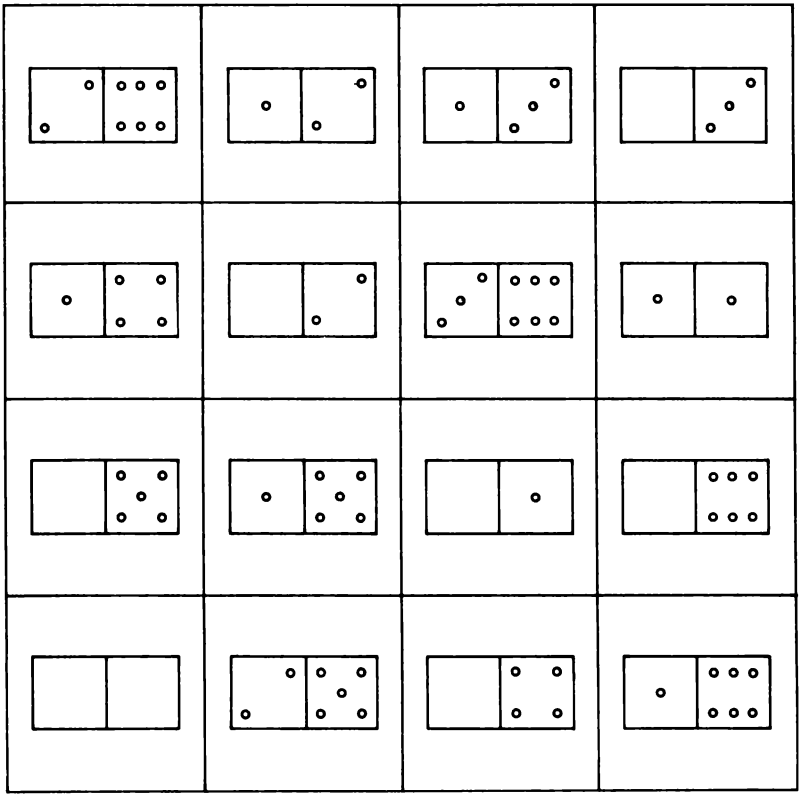


Fig. 106. Quadrato magico di ordine quattro costruito con le tessere del domino.

In terzo luogo ci si può cimentare nella costruzione di quadrati magici di ordine quattro o di ordine cinque. Qui, come sappiamo, le possibilità sono quasi infinite; diamo solo due esempi; controllate subito che il risultato sia 18 nel primo (fig. 106) e 27 nel secondo (fig. 107).

A parte i quadrati magici, col domino si possono costruire anche rettangoli semimagici, chiamati "alternate", e altre figure semimagiche chiamate le une "quadriglie", le altre "muraglie"; e una piramide semimagica ecc.

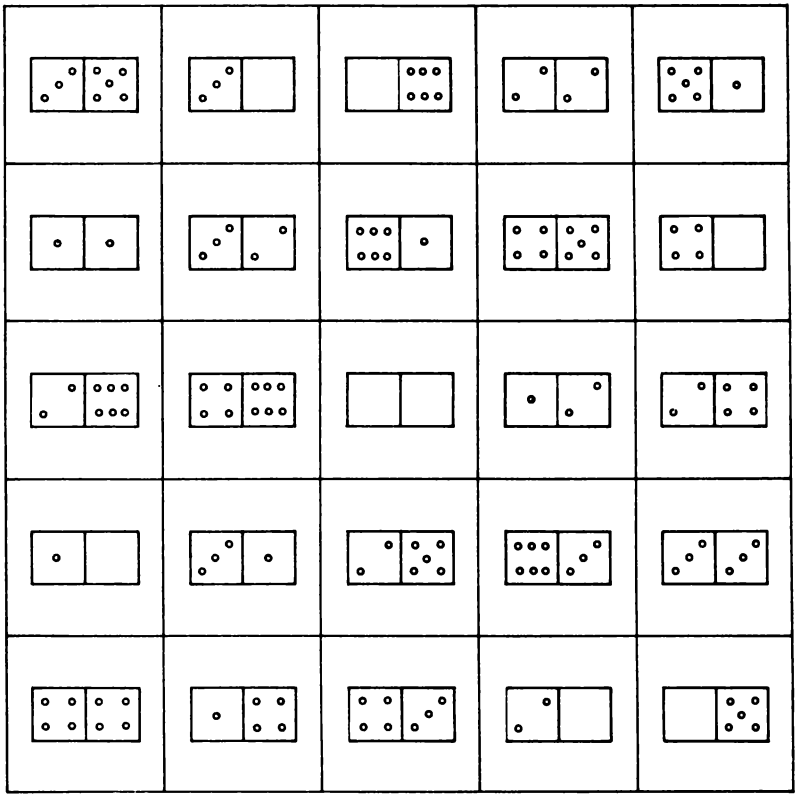


Fig. 107. Quadrato magico di ordine cinque costruito con le tessere del domino.

Con questi giochi si imbastardisce il principio nobilissimo del quadrato magico, e si va sempre più lontani dallo spirito dei solitari. Chi volesse imparare questi giochi può sempre ricorrere al vecchissimo libro di Jacopo Gelli, pubblicato per la prima volta, credo, nel 1901 da Hoepli, con titolo *Come posso divertirmi?* e infinite volte ristampato (fino al 1965 almeno, col titolo *Come posso divertirmi e divertire gli altri, piccola enciclopedia dei giuochi e passatempi di ieri e di oggi*). Attenzione: le edizioni più recenti sono molto scorrette, e un errore

di stampa nella soluzione di un quadrato magico è un bel rompicapo.

Piuttosto, spero che il lettore vorrà perdonarmi un'ultima divagazione, in chiusura.

Jacopo Gelli è stato autore di libri i cui soli titoli messi insieme formano un ritratto delizioso di vecchio gentiluomo pieno di mille curiosità e capricci: Jacopo Gelli ha scritto libri e manuali di filatelia, divise motti e imprese, biliardo; sulla collezione di stampe e sul *Raccoglitore di oggetti minuti e curiosi*, sull'arte di scrivere lettere e sull'arte di parlare in pubblico. In questa bibliografia però c'è anche un filone inquietante, che va da *Gli archibugiari milanesi* a *L'arte dell'armi in Italia*, dalla *Ginnastica da camera, da scuola, compensativa e militare* a *La scherma italiana*, dalla *Bibliografia generale della scherma* al *Codice cavalleresco italiano con appendice sul giurì d'onore militare*, dal *Manuale del duellante* a *I duelli mortali del secolo XIX*.

Messo in sospetto, ho pensato bene di informarmi. Risulta che Jacopo Gelli nacque a Orbetello nel 1867 e morì a Livorno nel 1935. Certi repertori lo danno per "pubblicista", altri per "ufficiale". Io spererei proprio che abbia raggiunto il grado di colonnello, per metterlo in fila col Brunialti, col G.H. Latham e col disegno di H.M. Bateman a costituire il quartetto dei nostri protettori.

V
I LOGOGRÌFI

Nel paragrafo 46 dell'*Introduzione* abbiamo detto come si possano considerare parenti dei solitari molti giochi di enigmistica, dal problema di scacchi alle parole incrociate (e qui facciamo un'aggiunta: come ci sono i problemi di scacchi, di dama, di bridge, così sono già stati inventati, da Basil Dalton, credo, verso gli anni '20 del nostro secolo, i "problemi di solitari": viene dato uno schieramento, e viene indicata la composizione ordinata del mazzo; a prima vista il solitario non dovrebbe venire; ma pensandoci bene, facendo certe mosse meno ovvie di altre, il gioco si conduce a felice conclusione; il meccanismo è complesso, e per ogni problema ci vogliono due pagine o più di spiegazioni; non mi sembra una trovata divertente, e non mi sembra che abbia avuto successo dai tempi di Basil Dalton a oggi).

I giochi di enigmistica dunque sono tutti parenti dei solitari perché si fanno in solitudine (e la parentela rimane anche se si considera che

certi giochi di enigmistica si possono risolvere facendoli in due, p. es. certe parole incrociate molto complesse).

Sono però diversi dai solitari perché per far dei solitari basta aver comprato tanti anni fa un mazzo di carte, e averle trattate bene, (c'è un solo modo: stendere sempre sul tavolo un panno morbido), mentre per fare i giochi di enigmistica bisogna comprare volta per volta una rivista di enigmistica, o un altro periodico che abbia una rubrica di enigmistica.

C'è qualche gioco di enigmistica che uno possa farsi da sé?

Sì; per esempio ci sono i logogrìfi.

Prendiamo la parola AMINTORE, e la scriviamo su un foglietto, in tutte maiuoscole abbastanza distanziate.

Ritagliamo con le forbici tanti quadratini, cascuno con una delle otto lettere che compongono la parola. Diamo una rimescolatina ai quadratini, lasciandoli sul tavolo, faccia in su, spostandoli a caso con la punta delle dita. Prima o poi salta fuori la parola MINARETO.

"Minareto" è l'anagramma di "Amintore", e viceversa. Gli anagrammi sono i giochi di parole più onirici, più sibillini, più rivelatori, più agghiaccianti che ci siano. Non è questa la sede per parlarne.

Questa è la sede per parlare dei loro parenti poveri.

I parenti poveri degli anagrammi, gli anagrammi incompleti, son quelli che fan saltar fuori una parola più piccola, dalle lettere di un'altra parola. Da "Amintore" otto lettere, salta fuori "aretino", sette lettere; avanza una *m*.

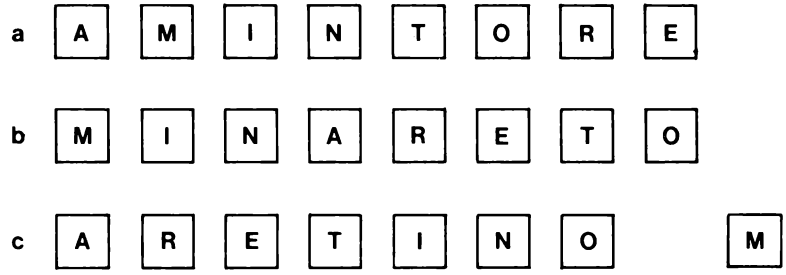


Fig. 108. Un nome (a), un suo anagramma (b), un suo logogrìfo (c).

Questo gioco, gli autori del *Dirodorlando* lo chiamano "La moglie di Crispino". È un gioco che ha avuto un bel collaudo, a livello televisivo e infantile. Camminiamo sul sicuro. Per esempio, con la parola "Diro-

dorlando" si possono formare le seguenti: *Orlando, Rosi, darò, Dario, onda, lardo, landò, ladro* eccetera.

Questo gioco si gioca anche di là delle Alpi. I francesi lo chiamano *logogriphe*. Per esempio, da *courage* si può avere *cou, age, cour, cu, or, orage, orge, Goa, cure* eccetera. (Non fate finta di niente: che in mezzo a collo, età, corte, temporale, orzo, Goa e cura sian saltate fuori due ben altre parole, accostate, non è un fatto da trascurare, e ci torneremo.)

Gli inglesi hanno pure la parola *logogriph* (senza *e* finale), ma dicono più spesso *headword*. Per esempio da *bridge* si può avere *bed, beg, big, bird, die, red* eccetera.

In italiano si dice *logogrìfo*. I vocabolari consigliano di pronunciare con l'accento sulla *i*. Vien dal greco, "parola" e "rete": "rete" come strumento di cattura. Sembra infatti che in origine il logogrìfo fosse una forma elucubratissima di indovinello, piena di trappole. Oggi per noi il logogrifo non è un indovinello ma un passatempo, un cucciolo bastardo dell'Ippogrifo che ci permette di volare sopra un quarto d'ora noioso. In un'attesa dal dentista, in un tram con posti a sedere, sui bordi del giornale uno può scrivere "Amintore" infinite volte, e cancellando via via le lettere che adopera può fare una gara con se stesso.

È opportuno escludere le parole di una, due e tre lettere. Le parole di quattro lettere valgono 4 punti, quelle di 5 lettere valgono 5, e così via. Si può partire da un paio di parole anziché da una sola. Per esempio, anziché da "Amintore", si può partire da "Amintore Fanfani". Per comodità, raggruppate le parole proprio come dicevo, per lunghezza: prima quelle da quattro lettere, poi da 5 eccetera. Un primo risultato può essere quello indicato dalla tabella (fig. 109).

Chi ha trovato queste parole ha totalizzato 245 punti. Sarebbe saltato a 276 se avesse trovato, per esempio, due parole da 10 lettere, come "annientano" e "anfetamina", e una da undici come "annaffiatore". Ma, s'intende, oltre a queste parole se ne possono trovare ben altre.

Piuttosto, vi sarete fatti una domanda: perché tra tante parole io ho scelto proprio "Amintore Fanfani"?

Perché, all'improvviso, questo sospetto di satira politica in un libro tanto asettico?

Qui veniamo a parlare di un segreto che sta nascosto sotto l'apparente ingenuità dei logogrifi. Il gioco dei logogrìfi è una cosa se si adoperano parole comuni – è tutt'altra cosa se si adoperano quelle parole speciali che sono nome e cognome di una persona nota, di una persona cara, di una persona antipatica, di una persona che *non* ci sia indifferente. La prima prova da fare, è un logogrifo col proprio nome e cognome, poi col nome e cognome del capufficio o della moglie, o di un

amico o della moglie dell'amico. Vedrete che subito tutto prende un sapore diverso, come se c'entrasse un po' quella persona, e il bene e il male che le vogliamo. Sembra una stupidaggine, ma è così.

Dunque, siccome io non so quale è il nome e cognome del mio lettore in questo momento, o il nome e cognome della moglie del suo migliore amico, ho scelto il nome di una persona nota, che provocasse una qualche reazione un po' in tutti i possibili lettori.

Rileggete quelle parole che abbiamo messo sopra, nelle tabelline. O meglio cercate sinceramente di ricordare che impressione vi hanno fatto quando le avete lette per la prima volta.

Come avete reagito, a livello istintivo, di *reattività immediata*, a quelle sfilze di parole? Non c'è stato qualche accostamento che vi abbia fatto sorridere, o vi abbia turbato, o vi abbia dato fastidio? Poniamo il caso che uno dei miei lettori sia un nemico politico o personale del senatore Amintore Fanfani: c'è qualche parola, qualche costante, che gli dà un sordido piacere?

I logogrifi, come tutti i giochi di parole, mettono in moto *meccanismi inconsci.*

Ma prima di parlare dei meccanismi inconsci, prendiamo i logogrìfi da un altro punto di vista.

4. FETO RITO FATA FINE N.A.T.O. NANO MANO ONAN AMEN	**5.** FANTE TANFO FRANA RIFFA TROIA MANIE FAINA	**6.** FETORI ORFANI FATINA MONETA TIFONE AMORFA MANINA ARONNE INFAME
7. INFANTE MORFINA INFERNO AFFANNO AMENITÀ FIATONE MANNAIA ANTENNA MENTIRÀ	**8.** MANFRINA FERITOIA AFFARINO AFFRANTO	**9.** INFORNATA FANFARONE

Fig. 109. Un possibile risultato nella ricerca dei logogrìfi di "Amintore Fanfani": 245 punti.

Ai logografi si gioca meglio che mai da soli, gareggiando con se stessi, anche a distanza di tempo. Potete annotare nel vostro diario la data in cui avete totalizzato 276 punti coi logografi di "Amintore Fanfani", e riprovare a un anno di distanza se riuscite a migliorare il vostro record personale. Ma potete gareggiare con amici, meglio se bambini sotto i dieci anni; e queste gare si possono fare anche per lettera, come certe partite di scacchi.

Quando avrete un po' di esperienza, vedrete che *certe persone scoprono certe parole, altre no.* E questo principio è valido, prima di tutto, nel senso più grezzo: solo chi abbia buoni studi classici può scoprire, fra i logografi di "Giulio Andreotti", *ilota, aonio, Argolide, Leonida* e simili. Pur senza studi classici, buoni o cattivi, ci vuole un vocabolario ricco per scoprire, fra i logografi di "Giulio Andreotti", *diruto, erudito, auditore, goliardo, litanie, trogloditi* e *italioti.*

(Sia chiaro: ho scelto questa volta "Giulio Andreotti" per la identica ragione che mi ha spinto prima a scegliere "Amintore Fanfani": perché sono due "parole" che penso possano dire qualcosa un po' a tutti; ma ripeto che la vera efficacia si ha col nome della moglie o del capufficio, con le conoscenze personali strette strettissime.)

Però, che certe persone scoprano certe parole, altre no, è vero anche in un senso più sottile. C'è una censura, in noi, che non ci lascia vedere certe parole ben note, ma le rimuove. E, inversamente, chi è monomaniaco le vede subito e vede quasi solo quelle. Mettiamo che Tizio, da "Giulio Andreotti", cavi per prime queste otto parole – brutte parole, parole bruttissime, parole così brutte che l'editore si rifiuta di vederle stampate, e quindi non le scrivo. Ovvìa, direte, che parole saran queste? Provate a immaginarle, sforzatevi di cavarle fuori per via di logogrìfo. Se Tizio le ha cavate fuori tanto facilmente, e per prime, vuol dire che Tizio ha un animo turpe e verminoso, mentre voi, che non riuscite a trovarle nemmeno sforzandovi, avete un animo puro.

Se le prime dodici parole che cava Caio, da "Giulio Andreotti", sono *arte, onda, duna, angelo, languido, liuto, nota, Adone, nido, arguto, dono, geranio,* io penso che Caio sia abbastanza amico di Andreotti, e sia persona di animo gentile.

Sempronio, che vede subito *orto, olio* e *aglio, unto, torta* e *golia* (pasticche di liquerizia) sarà un po' goloso, no?

Ed è probabile che ci siano dentisti, medici, gente del teatro e del giornalismo, e notai, nella compagnia che dà, come risultato globale, *lingua, denti, otturando, otite, gola, oto-rino, arto, rigetto, editoriali, ritaglio, attore, guitto, rogito, rateo.*

Infine saranno persone di destra nazionale, forti e squadrate, quelle

che caveranno da "Giulio Andreotti" parole come *grinta*, *rude*, *duro*, *netto*, *diritto*, *reato*, *ordine*, *guida*, *ronda*, *ardito*, *artiglio*, *giovanotti*; se monarchici vedranno presto *regio* e *regina*; se antimonarchici collegheranno *trono* a *onta*; in ogni caso parleranno di *N.A.T.O.* con voce di *tuono*, e di *denaro*.

(*N.A.T.O.* è anche fra logogrifi di "Amintore Fanfani"; e se nello stesso troviamo *riffa*, in "Giulio Andreotti" troviamo *lotteria*.)

A questo punto direte: « ma allora, non si può più dir niente che non significi qualcosa? » E te lo credo: sarebbe comodo poter dire qualcosa che non significhi niente.

Indice analitico

A (maiuscolo) 49
accomodato 49
Accoppiamenti Giudiziosi 201
a cerchio chiuso, sequenza 49
ad archi di cerchio, sequenze 49
Agata 36, 41, 43
Agnese 69
Aiole Fiorite, le 69
Alberto di Sassonia Coburgo 103
Aldebaran 70
Alexandre 25
allogare 49
alternate 238
alzare 49
Amanti, gli 12
Amleto 35
Amoureux, l' 12
anagramma 241
Ancien Tarot de Marseille 12
andar su 49
Angelo, l' 13
anglofrancesi, carte 26
appaiate 49
Argine 25
Arienti, Vito 16
Aritmetica, l' 41, 71, 177
Arpino, Giovanni 17
As 25
ascendente, sequenza 49
Asso nella manica, l' 72
astrologia 29
attingere 49
ausiliarie 49
autoerotica, pratica 41
avversario 38

Bagatto, il 12
bambini 39
Banca Russa 203
banco 49
barare con se stessi 37
baresi, carte 23
Barili Mal Stivati, i 73
base 49
Baslini, Filippo 220
Bateleur, le 12
Bateman, H. M. 78, 240
Bâton 13
Baucherio 43
Beers, Bill 40, 42
bergamasche, carte 18
Bergman, Ingrid 31
berlinesi, carte 26
Berloquin, Pierre 46
Bernouilli, Nicholas 38
Biscione, il 73
Blanccoeur 45
Blätter 22
bloccata 50
Bogart, Humphrey 43
Boiardo, Matteo Maria 17
Borel, Émile 38
brasiliane, carte 15
bresciane, carte 18, 23
Breton, André 46
bricolage 216
British Museum 45
"Brogliaccio, Il" 16
Brown, Douglas 45
Brune e le Bionde, le 75
Brunialti, Marco Antonio 35, 39, 41, 44, 45, 46, 78, 93, 107, 119, 122, 154, 176, 183, 189, 191, 212, 240
Bube 26
Buchi, i 75
Burney, Cristopher 41

buttare 50
Buytendïjk, Frederick Jacobus Johannes 40

c (minuscolo) 50
Caccia di Belve ai Tropici 27
Cadogan, Adelaide 31
Calcio 27
Calcolo, il 41
Calvino, Italo 16
Campana, la 75
Canfield 31, 115
Canne dell'Organo, le 75
canti popolari 31
capovolgere 50
capovolgibile 13
capra e cavoli 224
carreau 25
Carro, il 12
cartacce 16
cartomanzia 16, 28, 30
Cartomanzia 28
casa 50
casella 50
Castelli, Alfredo 17
catalane, carte 20
catena caotica 50
cattività 40
Cavalier 13
censura 244
César 25
Chandler, Raymond 43
Chariot, le 12
Chariot, the 12
Charlemagne 25
Charles 25
Chiocciola, la 203
Chiodo Scaccia Chiodo 76
chiromanzia 29
Churchill, Wiston 36
Cinque Colonne, le 76
Cioffi, Giuseppe 36
Civica Raccolta delle Stampe "Achille Bertarelli" 16
Clément, Serge 27
Clubs 13
Cockburn, Alexander 40
coeur 25
Cohen, Stanley 41
Collana della Regina, la 76
collocare 50
colonna 51
Colonnello Neozelandese, il 33, 78
colore 51
Comandano le Donne 78
"come *q*uando *f*uori *p*iove" 22
comparire allo scoperto 51
"Conoscenza religiosa" 30
Cooper, Gary 31
coperta 51
coppia 51
Coppie Regali, le 79
Coprisette 79
Cordero, Carlo 16
coricata 51
cornico 15
"Corriere d'Informazione, Il" 24
Corsaro, il 219
Corti d'Amore 28
Cortile, il 79
Costanza 81
Coupe 13
Crapette 36, 204
Cresci e Cala 82
Cribbage Patience III 40
Croce di Lorena, la 85
Croce, la 83, 219
Cuajo Filipino 25
Cuccù 27
Cups 13

Dalton, Basil Imbay 45, 78, 240
dama 218
dama cinese 215
Dame 25, 26
Dame a Congresso, le 87
Danaidi, le 87
David 25
Death 12
De Gaulle, Charles 37
Delfina 87
Demonio, il 88
Deniers 13
Devil, the 12
Diable, le 12
dialetti 24
Diavolo, il 12
Dickens, Charles 31
Dirodorlando 241
discendente, sequenza 51

Dispettoso, il 31, 88
distribuire 51
divinazione 28
Dizionario enciclopedico italiano 23
do-it-yourself 216
domino 236
doppie 52
dorso 52
Dossena, Giampaolo 44
Dostoevskij, Fëdor 29
dritta 52
dritto 52
Due a Due 91
"due teste, a" 13
Dummett, Michael 15
Dürer, Albrecht 34, 36, 143

Ecker 22
Eco, Umberto 27
Edvige 7, 91
Eichel 22
Elementi 16
Elena del Montenegro 154
Empereur, l' 12
Emperor, the 12
Empress, the 12
Enciclopedia italiana 23
Enciclopedia Pratica Bompiani 45
enigmistica 42
Épée 13
Eremita, l' 12
erotismo coniugale 41
Esiliati, gli 92
esposizione 52
estrarre 52
eticità 37
etnocidio 23
Étoile, l' 12
Eulero (Leonhard Euler) 225

f (minuscolo) 52
Fabbri, Paolo 27
Fàbula 27, 28
faccia 52
Famiglia, la 93
Famiglie 27
Fanti Prigionieri, i 95
Feola, Francesco 36
Ferrer, Nino 36
fifteen puzzle, the 226
"figura intera" 13
figure 52
fila 52
filetto 231
Finzi, Alessandro 14
fiorentine, carte 22
folklore 24
Fontana, Alessio 46
Fool, the 13
Force 12
Force, la 12
Fortezza, la 97
Fortia, Marquise de 46
Forza 12, 16
fourteen-fifteen puzzle, the 226
Francesco Stefano di Lorena 104
Francese a Turno, la 41, 208
Francese in Due, la 41, 208
Francese, la 7, 32, 44, 98
Francese Sbarbata, la 105
francesi, carte 21, 25, 26
Francesina, la 105
Franco Canadese, la 105
François, André 15
Frase 28
Fuller, Peter 40

Galleria degli Antenati, la 7, 105
game 36, 38
gara di solitario classico, la 221
Gardner, Martin 35, 42, 143
Gelli, Jacopo 225, 239, 240
genovesi, carte 21
germini 16
Gigante, il 7, 107
giocabile 52
Giochi di società 44
giorni di un anno 23
Girotondo di Dame e Cavalieri 108
Giustizia 16
Giustizia, la 12
Golf, il 108, 210
Grande dizionario enciclopedico 44

gratuità 40
greche, carte 26
Groos, Karl 40
grosse Buch der Spiele, Das 44
Grün 22
Guarda E Gioca 210
"Guss", dva Spiele 37

Halliday, John 40
halma 217
Hanged Man, the 12
headword 242
Hector 25
Heidegger, Martin 30
Hermit, the 12
Hermite, le 12
Herrigel, Eugen 38
Hervey, George F. 32, 33, 34, 45, 78
Herz 22
High Priestess, the 12
Hoepli, Ulrico 119

I Ching 30
Idiot's Delight 35
Ignazio di Loyola 46
illusioni ottiche 234
immigrazioni 23
Imperatore, l' 7, 12, 109
Imperatrice, l' 12
Imperatrice, l' 111
Impératrice, l' 12
impilare 52
In Cerca di Alloggio 111
incignato 53
inconsci, meccanismi 243
indice 14, 53
in piedi 53
Isola d'Elba, l' 111
italiane, carte 18

J (maiuscolo) 53
Jack 26
Jago 209
James Bond 17
Janet, Pierre 40
Jass 22
Jeu du taquin, le 226
jeux de société, Les 44
Jewell, Charles 32, 78
jig-saw puzzle 235
Jolly Joker 26
"Journal of the Playing-card Society, The" 15
Judgement 13
Judith 25
juegos de sociedad, Los 45
Jugement, le 13
Jung, Carl Gustav 40
Justice 12
Justice, la 12

K (maiuscolo) 53
Kant, Immanuel 40
Kan-U-Go 27, 43
Karos 22
King 13, 26
King, Tom 45
Klondike 8, 31, 44, 114
Knave 13
Knight 13
Koenig 22, 26
Korsch, Karl 30
Kraus, Karl 26

labirinto 30, 231
Lacune, le 115
La Hire 25
Lam-turki, il 222
Lam-turki inverso, il 223
Lancelot 25
Latham, G.H. 32, 78, 240
legate 53
Leibniz, Gottfried Wilhem von 216
Leinfelden 16
Lessico universale italiano 23
Lexicon 27, 43
libera 53
lineare, sequenza 53
"Linus" 236
logogrìfo 43, 240

logogriph 242
logogriphe 242
lombarde, carte 21
lo-shi 144, 237
Lover, the 12
Loyd, Sam 226
Lucrezia, 117
luddistico 30
ludica, attività 40
ludico 30
Luna, la 13
Lune, la 13

Madame de *** 45, 46
Maestro e gli Scolari, il 219
magia alfabetica 30
Magician, the 12
Maison Dieu, la 12
mano, manche 53
Mantegna, Andrea 13
Manzoni, Alessandro 36, 43
Marco Antonio 119
Marcuse, Herbert 30
Margherita di Savoia 154
Maria Teresa d'Asburgo 104
Masenghini 45
Mat, le 13
matematica 41
Matrimoni 210
Matta, la 27
Matto, il 13, 27
mazzetto 53
mazzo 53
mazzo degli scarti 54
mazzo restante 54
Mefistofele 120
Mercante in Fiera, il 27
Meridiana, la 120
Merleau-Ponty, Maurice 30
mescolare 54
mettere 54
milanesi, carte 21
minchiate 15
mischiare 54
Moglie di Crispino, la 241
Monde, le 13
Mondo, il 13
"Mondo, Il" 45
Money 13
Moon, the 13
Monte Olimpo, il 120
Montmort, Pierre Rémond de 38
Morehead, Albert Hodges 31, 32, 40, 41, 44, 45
Morgenstern, Oskar 38
Mort, la 12
mossa 54
Mott-Smith, Geoffrey 31, 32, 41, 44
Moyse, Alphonse Jr. 45
mucchietto 54
mulinello 231
muraglie 238
Muse, le 121

nàibi 13
Napoleone 29, 30, 31, 34, 35, 36, 40, 41, 43, 46, 110
Napoleone a Sant'Elena 121
napoletane, carte 20
Nestore 121
Neumann, John von 38
Nonna del Colonnello, la 39, 210
Nonno Antonio 122
Note Musicali, le 122
Nozze, le 29, 122
numerali, carte 54
Numeri del Lotto, i 124

Ober 22
obscurum per obscurius 115
Ogier 25
Olmsted, Charlotte 40
ombre cinesi 234
operative 54
ore del dì e della notte 23
Orologino, l' 124
Orologio, l' 28
Orologione, l' 125
Otto e Cinque: Tredici 128
Oxford English Dictionary 30

p (minuscola) 55
pacchetto 55
padovane, carte 23

Pallas 25
palo 55
Paolino 7, 128
Papa, il 12
Pape, le 12
Papessa, la 12
Papesse, la 12
parole incrociate 28, 241
parzialmente sovrapposte 55
patience 29, 30, 215
Pendu, le 12
Penduto, il 12
per colore, sequenza 55
per colori alterni, sequenza 55
per esclusione di seme, sequenza 55
per mera successione numerica, sequenza 55
per seme, sequenza 55
pescare 55
Philip Marlow 43
Phillips, Hubert 45
piacentine, carte 19, 23
piazzare 55
picchetto 25
piccolo solitario vittoriano 223
piccolo solitario vittoriano complicato 224
piemontesi, carte 21
Pierino 129
Piks 22
pique 25
piquet 25
Piramide, la 129
piramide semimagica 238
Pisano, Gigi 36, 43
play 36
pocket calculator 42
poker 25
Poker, il 40, 130, 212
Pope, the 12
porre 55
Porta, la 131
portoghesi, carte 15
Portone, il 132
posto 55
pozzo 55
prendere 55-56
Prerogative Femminili 134
Prerogative Regali 137
Prigioniero, il 231
Primi elementi e regole del giuoco de' tarocchi 16
Primiera Bolognese 14
Principe Alberto 27
Problema di Luca, il 137
problemi di solitari 240
Prudenza 15
puzzle 235
Puzzle del 15 226

Q (maiuscolo) 56
q (minuscolo) 56
Quadrato del Nove, il 17, 42, 137
Quadrato del 15 226
Quadrato del 15 di tipo alfabetico 229
Quadrato del 15 semplificato e trasformato 229
Quadrato di Napoleone, il 144
quadrato magico 46, 237, 238, 239
Quadrato Magico, il 42, 141
Quadrato seccatore, il 226
quadriglia, la 145
"quadriglie" 238
Quartetti 27
Quaterne 27
Quattro Cantoni, i 146
Quattro Dame, le 146
Quattro Due, i 148
Quattro Ficcanaso, i 148
Quattro Fienili, i 150
Quattro Granai, i 150
Quattro Matrimoni, i 150
Quattro Re, i 150
Queen 13, 26
Quindici 35

Rachel 25
Raggi di Sole 150
Read, R. C. 235
Re Alberto 110, 152
Regina d'Italia, la 152
Regina Vittoria 104, 158
regionali, carte 17, 23

religione 41
Renier, Rodolfo 17
rettangoli semimagici 238
rettangolo dell'11 231
Rettangolo del Sei, il 154
Rettangolo del 31, il 229
réussite 29, 30, 215
Reyne 13
ribaltare 56
ricaricamento, ricaricare 56
Ricevimento a Corte 159
ridistribuzione 56
ridondanza 14
Riemschneider, Margarete 30
riga 56
Riga dell'Otto, la 154
Rimpiattino 155
rincalzo 56
riserva 57
Riunione, la 160
Rivoluzione Francese 31, 65
Roi 25
romagnole, carte 20
rose 22
Rosso e il Nero, il 7, 155
Rota di Fortuna 12
Roue de Fortune, la 12
rovesciare 57
rovescio 57
Roy 13
russe, carte 26

sadismo 41
salisburghesi, carte 22
Sanafio, Piero 16
San Remo 161
Santarcangeli, Paolo 30
Sant'Elena 162
Saratoga 31
sarde, carte 20
sardegnole, carte 23
scacchi 40
Scacchiera, la 162
Scala di Piranesi, la 8, 17, 36, 41, 44, 45, 46, 163
Scarabeo 28
scarti 57
Schellen 22
schieramento 57
Schiller, Friedrich von 40
"Scientific American" 42
"Scienze, Le" 42
scoperta 57
scoprire 57
scozzare 58
Scrabble 28
Scudo, lo 164
sdraiata 58
Seconda Riga dell'Otto, la 164
Secondo K, il 164
Segni dello Zodiaco 16
seme 58
semiologia 14
sequenza 58
sequenza a cerchio chiuso 59
sequenza ad archi di cerchio chiuso 60
sequenza ascendente 61
sequenza discendente 61
sequenza lineare 61
sequenza per colore 61
sequenza per colori alterni 62
sequenza per esclusione di semi 62
sequenza per mera successione numerica 62
sequenza per seme 62
sequenze provvisorie 62
serie 62
Sette-Campana 165
Sette e Quattro: Undici 167
settimane 23
Sibilla 28
siciliane, carte 20
simmetria bilaterale 13
Sirene, le 167
siringa 62
sistemare 63
smazzata 63
smerelli 231
Sofia 8, 27, 32, 36, 37, 41, 46, 168
Sole, il 13
Soleil, le 13
solitaire 17, 30, 215
solitari col domino 236
solitario a stella 222
solitario classico, il 215-220
solitudine 34
sovrapposta orizzontalmente 63
sovrapposta verticalmente 64
sovrapposte a ventaglio 64

sovrapposte totalmente 64
spagnuole, carte 19, 20
Spencer, Herbert 40
spionaggio 41
spostamento 64
stagioni 22
Star, the 12
Stelle, le 12
stemmi 22
Sterzate Brusche, le 175
"Strumenti critici" 14
successione 64
Sun, the 13
superstizione 28
Suprema Arte Egizia 28
svizzere, carte 22
Swords 13

Tabelline del Più, le 41, 177
tableau 64
taglio, tagliare 64
tallone 65
tanàtologi 16
Tangram, il 232
Taotl 27, 28
Tappeto, il 34, 178
Taranto, Nino 36
tarocchi 12
tarocchi del Mantegna 13
tarocchi egiziani 28
tarocchi esoterici 28
tarocchino milanese 45
tarocco bolognese 14
tarocco di Lombardia 13
tarocco di Venezia 13
tarocco piemontese 12
tarocco siciliano 15
Tarock 22
Tarot de Marseille 13
Taylor, Laurie 41
tedesche, carte 22
Temperance 12
Tempérance 12
Temperanza, la 12, 16
Terzetti, i 179
tirare 65
tirar giù 65
tiro dell'arco 37
Tolstoi, Lev Nikolaevič 31
Torre, la 12, 28
toscane, carte 21
Tower of Destruction, the 12
"Treccani, la" 23
"Treccanino, il" 23
Tredici Carte, le 185
Tredici, il 41
Tredici Pacchetti, i 185
Treff 22
trèfle 25
trentine, carte 18, 23
tressette 39
trevisane, carte 18
triestine, carte 19
turismo 24

Under 22
Undici, l' 41, 190
Un Due Tre 7, 190
ungheresi, carte 22
Unione nazionale collezionisti d'Italia 16, 46
utilizzabile 65

Valet 13, 25
valore 65
venete, carte 18, 23
ventaglietto 66
Ventaglio, il 192
Vera Sibilla, la 28
viaggiatori, i 195
Viassone 19, 20, 27
viennesi, carte 22
Virtù Cardinali 15
Virtù Teologali 15
Visitiamo l'Italia 27
viterbesi, carte 23
Vostro Destino, il 28
voyeurismo 41
vuota 66

Warden, William 30
Wheel of Fortune, the 12
World, the 13

Zen 37, 40
Zia Carlotta 197
Zolla, Elémire 46

Indice

7 Come si adopera questo libro

9 I Introduzione

47 II Glossario di termini tecnici

67 III Solitari con le carte

199 IV Solitari da giocare in due

213 V Solitari senza le carte

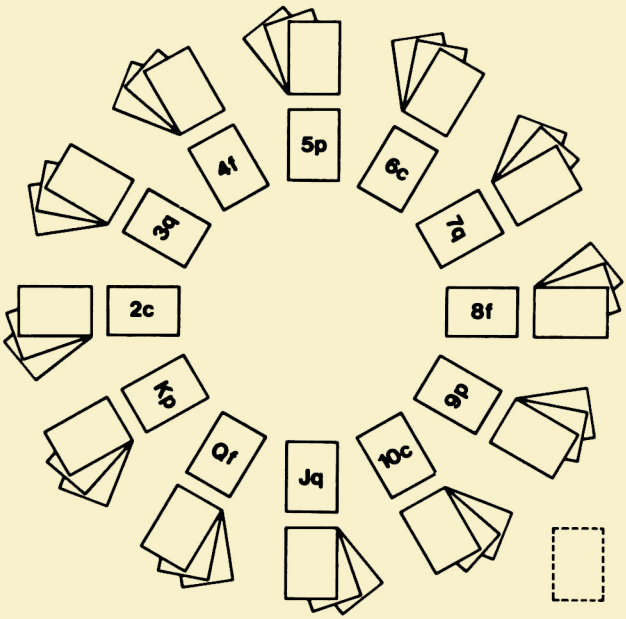
247 *Indice analitico*

Questo volume è stato impresso nel mese di giugno 1976
nelle Officine Grafiche di Verona della Arnoldo Mondadori Editore
Stampato in Italia - Printed in Italy

Oscar Mondadori
Periodico bisettimanale: 25 giugno 1976
Registr. Trib. di Milano n° 49 del 28-2-1965
Direttore responsabile: Alceste Nomellini
Spedizione abbonamento postale TR edit.
Aut. n° 55715/2 del 4-3-1965 - Direz. PT Verona
OSC

I solitari con le carte sono un modo semplice, vecchio, economico per passare il tempo e distendere i nervi. Li faceva Napoleone a Sant'Elena e sempre più li stanno facendo gli uomini d'oggi, specialmente nei momenti in cui, volenti o nolenti, si sottraggono alle sirene del consumismo. Un mazzo di carte esclude automobile e televisione. La novità di questo libro sta in un buon numero di solitari che si possono giocare in due: viene così allontanato il fantasma dell'isolamento. Altra novità, questo libro insegna a fare dei solitari (vecchi e inediti) con strumenti diversi dalle carte: con le tavolette del domino, o magari anche solo con un foglio di carta e un mozzicone di matita. Le descrizioni sono chiare e minuziose, e sono accompagnate da schemi e disegni, alcuni di carattere propriamente matematico. Infine accanto a solitari più complessi (che possono occupare molte ore) ci sono solitari per principianti, così semplici che si possono insegnare a un bambino di sei anni.

13046



Schieramento dell'Orologione.

Lire 1800
(●●●)